平成8年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第9巻第7号(通巻92号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine FAN

『同級生2』ダブル付録!

1996 JULY 7
720YEN



同級生2づくし

発売までもう待てない! センター付録15ページ!
登場キャラクタを大判で堪能する 別冊付録・同級生2新聞

小説&声優コンテスト
ファイアーウーマン纏組

特集 おススメソフト十番勝負

新タイトル発表
こみっく ろ～ど
ファーランドストーリーFX
天地無用! 魎皇鬼FX
虚空漂流ニルゲンツ
ブルーブレイカー
はたらく☆少女 てきぱきワーキン♥ラブ
女神天国II
続 初恋物語～修学旅行～
きゃんきゃんバニーエクストラDX
ドラゴンナイト4

攻略大全XX
デア ラングリッサーFX
お嬢様捜査網
ボイスパラダイス
DE・JA
ヴァージン・ドリーム

声優ストリート
声優ホットラインR 折笠愛
ピックアップフレッシュボイス 黒田由美



みんなおいでよ♥
ゲーム&アニメの最新情報を発信！FXファン必見のビッグイベントを開催するよ!!
PC-FX アニメフェスティバル NEC
PC-FX ANIME FESTIVAL
会場内でのコスプレOK!
入場無料
日時／6月22日(土)・23日(日) AM10:00～PM5:00
場所／東京・池袋サンシャインシティ文化会館2階Dホール
イベントメニュー
●PC-FX新作ソフトの展示&デモンストレーション
PC-FX期待の新作ソフトを誰よりも早く体験できちゃうコーナーだよ
●ソフトメーカー協賛出展
各メーカーがそれぞれの持ち味を生かした個性たっぷりのブースを出展
●ロルフィー主演「となりのプリンセス」コーナー
只野和子先生やロルフィー役の大野まりなちゃんに会場で会えるよ！
●アンジェリーク新作発表
女性ファンに大人気の『アンジェリークSpecial』の続編を会場で発表！
●PC-FXのオリジナルキャラクターグッズ販売
他では手に入らない貴重なキャラクターグッズがいっぱいあるよ！
●オークションコーナー
ゲームへの登場権など、マニア垂涎の逸品を多数ご用意！
スペシャルトーク&コンサート
人気声優生出演!!
■「お嬢様捜査網」Virgoトークショー&コンサート
出演／新山志保、永島由子、丹下桜、柳瀬なつみ、笠原留美（23日）
■千葉繁演出／スペシャルトーク&コンサート
出演／千葉繁、岩男潤子、池澤春菜、他（22日&23日）
■アンジェリークSpecial トークショー
出演／塩沢兼人、林延年（22日）
※内容及び出演する声優は変更になる場合があります。
PC-FXイメージキャラクター
「Rolfee™」
「Rolfee」および「ロルフィー」はNECホームエレクトロニクスの商標です。
©只野和子 1995.1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1995.1996

NEC

PC-FXアニメフェスティバルで最新ソフトをひと足先に体験しよう!!

女神天国II

(誘惑シミュレーション
7月26日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別))



PCエンジンの大ヒット作が装いも新たに登場!

PCエンジンの人気RPGが、今度はSLGとしてFXにやってきた。好評の着せ替えシステムはもちろん健在。よりパワーアップしたアニメと人気声優陣が今回もきみを魅了するぞ!



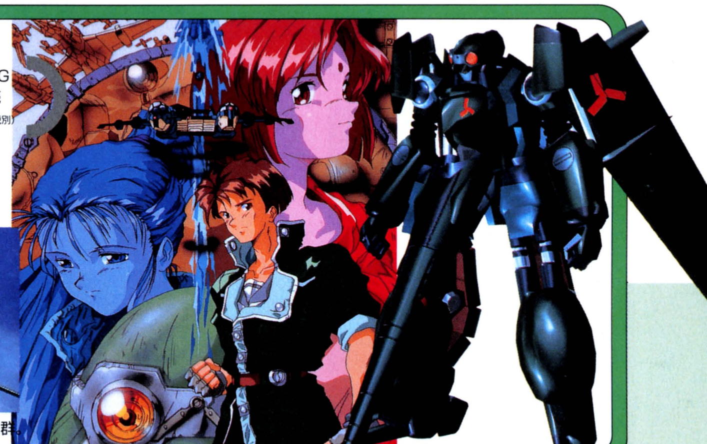
▲ズバピタはアニメーションだぞ。



▲男性を誘惑して女神信者を増やせ。

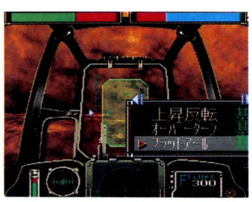
NIRGENDS 虚空漂流ニルゲンツ

(3DエアバトルRPG
6月28日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別))

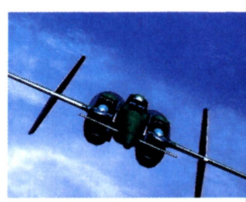


虚空世界で繰り広げられる華麗なる空戦!!

特殊物質エーテルの空に浮かぶ島々を舞台に繰り広げられる可変戦闘機の華麗なる空戦。ADVパートで謎を解き、3Dのエアバトルパートで敵と戦う、かつてないRPGがついに登場。



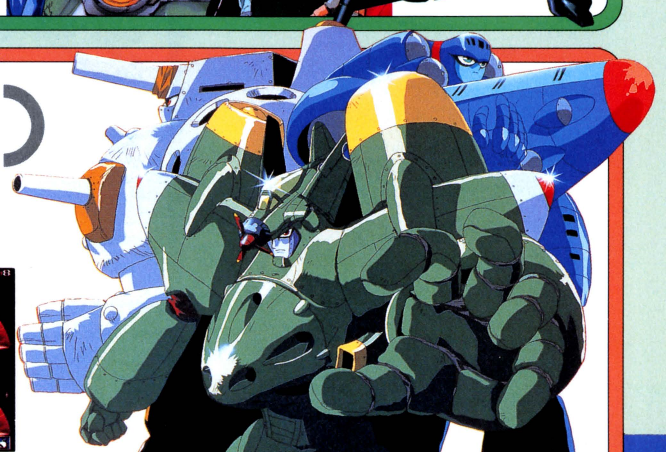
▲簡単な操作で本格的な空戦を実現。



▲空戦アニメの挿入で臨場感は抜群

超神兵器ゼロイガー

(シューティング
今夏発売予定
希望小売価格 7,800円(税別))



戦う男の魂を燃やす熱いOVAシューティング!!

ド派手な展開と演出、そして豊富なアニメで魅せるハードなドラマ。戦う男の魂に火をつける本格STGがFXに初登場。進化する超兵器ゼロイガーで、強大なる遊星帝国を迎え撃て!



▲キャラデザは人気のANO清水氏。



▲戦うたびにレベルアップしていく。

PC-FXアニメファンクラブ会員募集!

NEC PC-FXアニメファンクラブご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ、「入会案内希望」係まで送って下さい。

〒104 東京都中央区八丁堀3-1-3飯野ビル
PC-FXアニメファンクラブ「入会案内希望」係(問い合わせ先)03-3555-8226

フルアニメーションゲームマシン
PC-FX
ピーシー・エフエックス

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN

1996 JULY 7

CONTENTS

特集 おススメソフト十番勝負

同級生2だけじゃない！ 期待のソフト10本を検証する

同級生づくし

攻略大全XX

新着特報直送便

愛の日記♡

じゃ～ん!! ハワイに来てます。空は青いし、海はきれいだし、もう最高／ リゾートホテルのプールで泳いでいると、なんかリッチな気分になるのよね。

ロケ地／ハワイ・オアフ島



COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／北根紀子 ●副編集長／福成雅英 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 <編集>●スタッフ／（東京）伊藤明照 （仙台）大石美智子 ●アシスタント／（東京）岡崎弘美・小野寺紘・斉藤善和・高嶋融・三浦利夫 （仙台）井出友希・刈屋幸治・北村辰巳・千葉和之・中鉢ゆき子 <営業>●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久 ●スタッフ／大内隆・玉川典由・吉野なおみ ●アシスタント／関山知壱 <NCC>●マネージャー／和田秀美 スタッフ／工藤一樹・佐瀬伸治・佐々木さとみ ●アシスタント／（仙台）鈴木享子 <デザイン>●AD／川田博 ●アシスタント／（仙台）梅内幸子・佐久間弘子 <協力>●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保・大野哲次・三戸貴代 ●デザイン／今村奈緒美 ●写真／島崎英俊・守屋貴章・藪田修身 ●ヘアメイク／杉田和人 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

GAME INDEX

FX CD-ROM

❶PC ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：徳間書店インターメディア
❹発売予定日：8月25日
❺予定価格：8800円（税別）
❻ジャンル：シミュレーション
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：最大2人プレイ可／マウス対応
／メモリベース128対応
❾開発状況：**80**%（7月10日現在）

スペック表の見方

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日　この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能　ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128（セーブくん含む）については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555

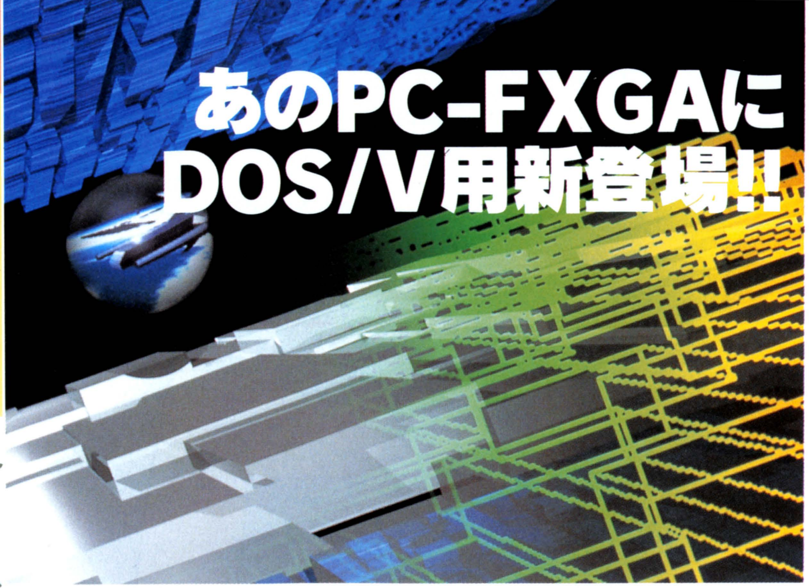
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613（販売）

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612（広告）

Act Against AIDS 勇気と愛気



NEC



新登場

PC-FXGA DOS/V用

●標準価格46,000円（税別）●6月28日(金)発売予定

●CGアニメーション制作入門ツール DOGAGENIE1（ドーガジニー1／Windows対応版、非売品）他を含むCD-ROM付●付属品：コントロールパッド×1、コネクタボックス×1、VIDEOケーブル×1、AUDIOケーブル×2、CD-ROM（非売品）×2、インストールディスク×1、取扱説明書（保証書付）×1

※動作環境につきましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください

FXGA 3つの可能性!!

2 ゲームデザイナーは君！自分だけのゲーム創りにトライしよう！

GMAKERスタータキット

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）CD-ROM 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）CD-ROM 6月28日（金）発売予定●19,800円（税別）

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

GMAKERスタータキットプラス

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）CD-ROM 6月28日（金）発売予定●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1,Windows®95（動作可能）CD-ROM 発売日未定●価格未定

GMAKERスタータキットに追加することで、開発環境をさらに強化。SCSIドライバ、CDエミュレータ、アセンブラ、ライブラリ、グラフィックエディタ等を収録しています。

シューティングコンストラクション3Dシューター（仮称）

●近日発売予定●価格未定

専門的なプログラミングの知識がなくても、PC-FXGAで動作する3Dシューティングゲームが簡単に作れるゲーム作成ツールです。

んーにゅー PC-FXGAゲーム遊べる創れる本（仮称）

●PC-FXGA専用ソフト●今夏発売予定●価格未定

奇才ゲームクリエイター「たいにゃん」が贈る、不思議感覚3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」と、自分のオリジナルゲームを作ってみたいと思っている人のための解説書がセットされたPC-FXGA専用ソフトです。サンプルゲームやデータ、CGAツール「モデラ（仮称）」を収録したCD-ROMも付属。



▲不思議な世界でアイテムを集めよう。変な敵キャラクターがわさわさと登場。思いっきり目が回わっちゃうぞ。



▲解説書の中でサンプルゲームとして紹介してる3Dポリゴンシューティング。敵キャラにはGENIE1のパーツデータを使っているのだ。

3 PC-FXのソフトだって楽しめちゃう!!

フルスクリーン、秒間30フレームという超強力な動画再生機能でアニメファンに大人気のPC-FX。もちろんPC-FXGAでもPC-FXのソフトを遊ぶことができます。

虚空漂流ニルゲンツ

●RPG●6月28日（金）発売●7,800円（税別）



▲戦闘機パイロットの世界を疑似体験できる3DエアバトルRPG。

女神天国Ⅱ

●SLG●7月26日（金）発売●7,800円（税別）



▲PCエンジンのヒット作が、装いも新たにPC-FXに登場。

ブルーブレーカー

●RPG●近日発売予定●価格未定



▲魔王と戦いながら、花嫁を探さねばならないという恋愛RPG。



PC-FXイメージキャラクター
［ロルフィー™］

●パソコン通信でPC-FXGAの情報を入手しよう!!●

●PC-VAN「PC-FXプラザ」でPC-FXGAの情報を提供中。コーナーをリニューアルしました。J PCFXGAとご入力ください。
PC-VANに関するお問い合わせ先：NEC PC-VAN事務局 TEL03(3454)6909（代表）
●インターネットで通信販売を行っています。http://www1.meshnet.or.jp/ntem/home.html 通信販売に関するお問い合わせ先：NECテクノマーケティング TEL03(3798)7845（ダイヤルイン）

※ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。

NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

Virgin Dream

PCエンジン スーパーCD-ROM²用ソフト

ヴァージン・ドリーム

TIM TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

SUPER CD-ROM² SYSTEM

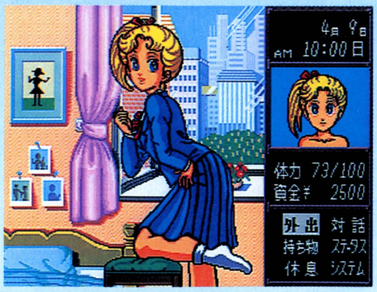
弓月　光
キャラクタデザイン

優勝すればどんな夢でもかなうという『平成美少女コンテスト』に出場することになった主人公『中井　絵奈』。あなたはコーチとなり彼女の夢『ヴァージン・ドリーム』をかなえて下さい。





美少女育成SLGの決定版!!

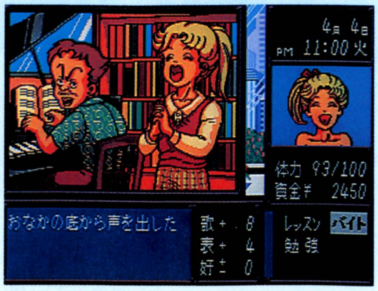


↑彼女の夢をかなえてあげられるのは、コーチ役のあなただけです

豪華特典！

応募者全員に
特製B2版ポスタープレゼント!
（バーコードと郵送費を送ってね）

価格8,800円（税別）
5月31日発売



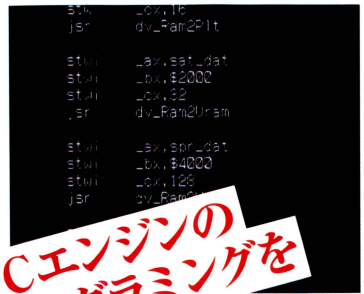
↑レッスン・バイト・勉強の中からうまくスケジュールを組合わせてね



↑ライバル達とのドラマチックなイベントも盛りだくさん

制作：徳間書店インターメディア ☎03-3573-8646

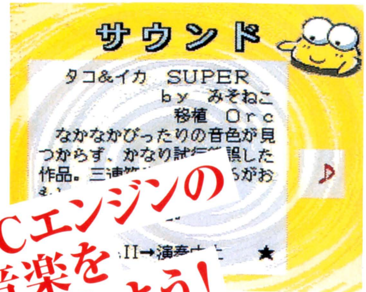
キミもPCエンジンのゲームをつくろう！



PCエンジンのプログラミングをしよう！



PCエンジンのCGを描こう！



PCエンジンの音楽を作曲しよう！

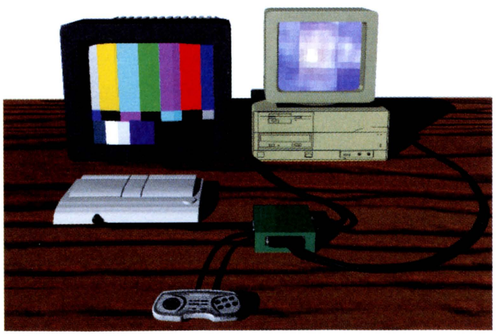
DEVELO

でべろスターターセット通販開始！

でべろスターターキット・アセンブラ編＋でべろBOXをセットで1万5,000円(送料込み)で販売。

『でべろ』はPCエンジンとPC-98、またはMSXと接続して、PCエンジンのプログラムやCG、音楽などが制作できるようになるシステムです。今までPCエンジンをはじめとするコンシューマー機のソフトウェア開発は、一般には公開されておらず、ソフト会社が購入する開発機材も1,000万円以上と高価なものでした。今回、私どもがお届けする開発システムは、ソフトとハードをあわせた価格で1万5,000円という安価なものです。NECホームエレクトロニクス、ハドソン、両社の協力を得て実現しました。

でべろは、プログラム開発を行うソフト部分『でべろスターターキット・アセンブラ編』と、PCエンジンとパソコンを接続するハード部分『でべろBOX』の2つで機能します。従来は、この2つを書店と通信販売という別々な経路で入手しなければなりませんでしたが、今回セットで通信販売することにいたしました。



でべろ動作条件　PCエンジン：スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
パソコン　：PC-98（VX以降の機種。CPUは80286以上）
MSX　：（MSX2以降の機種）

※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス2,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積もりいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer（デベロッパー）から取りました。

申し込み方法は、下の申込書と1万5,000円を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、『でべろスターターキット・アセンブラ編』（税込5,000円）は、お近くの書店で注文できます。もし、本のみを通信販売にてご購入を希望される場合は、当社販売部（03-3573-8613）へお問い合わせください。なお、この場合は送料が別途かかります。また、本をすでにお持ちの方で、『でべろBOX』（税・送料込1万円）をご希望の方も、以下の申込書でご購入することができます。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターキット」係



でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604

キリトリ線

でべろスターターセット申込書		でべろスターターキット・アセンブラ編 5,000円(税込)	冊
お名前	フリガナ	でべろBOX 1万円(税・送料込)	個
おところ	フリガナ 〒	MSX用ケーブル 2,000円(税込)	本
☎	（　　　）	合計金額	円



新タイトル

育成シミュレーションに新ジャンル登場！

こみっくろ〜ど

娘の成長から、恋愛とその幅を広げつづけている育成シミュレーション。なんと、マンガ家になるという「夢」を育てる育成モノが登場。今月はタイトル発表とともに、現在、わかる限りの最新情報をお届けするぞ！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアタックメモリ
その他：未定

開発状況：**10**%（5月15日現在）

NEC Home Electronics

日常をシミュレートしながらマンガ家を目指す

　もはや、どんな内容でもゲーム化することが可能なんじゃないかと思えるほど多岐にわたっている育成シミュレーション。そんな育成モノに堂々名のりをあげたのが、この『こみっく　ろ～ど』だ。

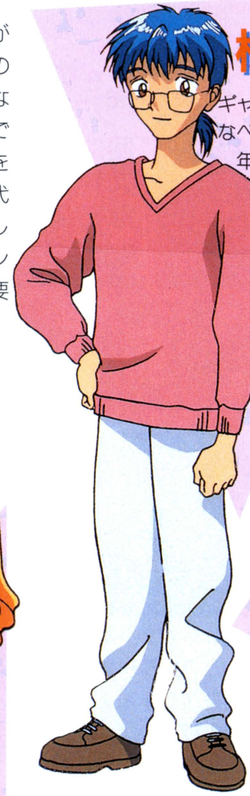
　ゲームの内容は、高校を卒業したばかりの地方出身の女のコが、現代の東京を舞台に、マンガ家としてデビューするまでをシミュレートしていくというものだ。

　ゲームの詳しいシステムについては次号以降で詳しく紹介していく。今月は、タイトル発表にともなって公開されたシステムの概要を簡単に紹介していこう。

　このゲームでは、主人公の女のコのスケジュールをプレイヤーが組み、マンガ家を目指して自分自身を育てていく。もちろん、PC-FXでのお約束、アニメーションもばっちり。スケジュールに応じて発生して、主人公の成長になんらかの影響を与えるイベントの数々は、もちろんアニメーションする。また、育成モノのお約束であるマルチエンディングも採用。主人公の成長の仕方によって、様々なエンディングを見ることができるぞ。しかし、このゲームの最大の特徴は、育成部分だけでなく主人公の生活もシミュレートできること。例えば、毎月、家賃を払わなければならないなど、現代の東京で下宿をしながら生活をしている主人公の毎日毎日の生活シーンが、ゲーム展開の中で、重要な要素となっているのだ。

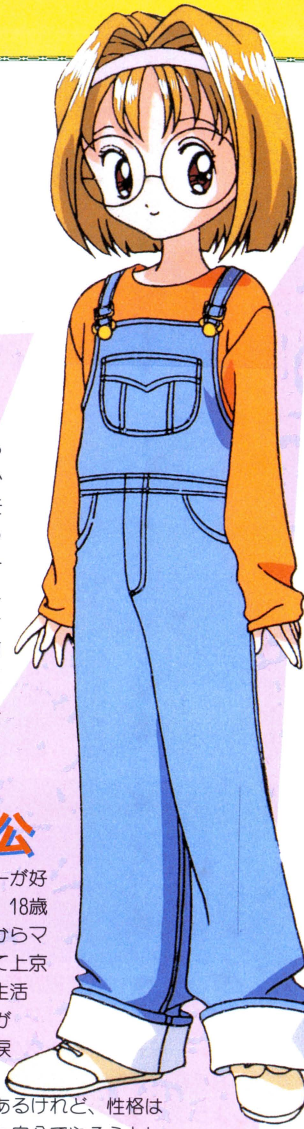
ストーリーを支える個性的なキャラクタたち

　マンガ家のぶるまほげろーさんの描く可愛いキャラクタたち。このキャラクタたちもこのゲームの魅力のひとつだ。また、主人公の下宿先の人々やライバル。彼らと主人公が織りなすドラマがイベントとして挿入されることで、その世界観に浸ることができるのだ。



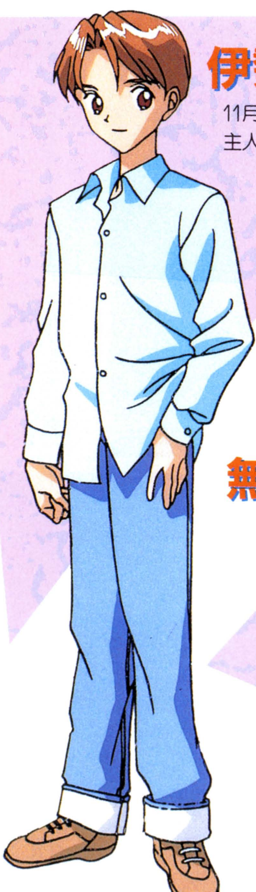
梅三吉

ギャグマンガ家のようなペンネームだが、少年誌にアクションモノの連載を持っている。超一流とは言えないが、そこそこ名前は知られている。主人公もどうやら梅のマンガのファンらしい。



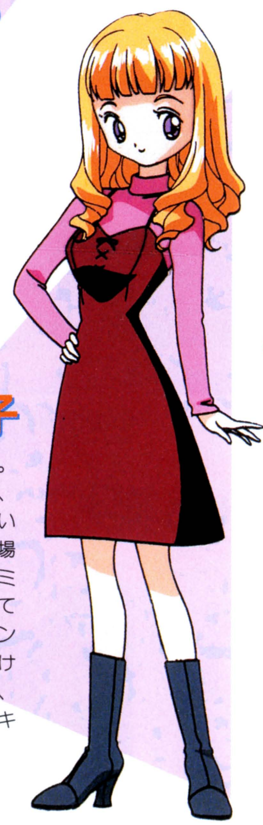
主人公

名前はプレイヤーが好きに決定できる、18歳の女のコ。地方からマンガ家を目指して上京し、下町の下宿生活に入る。感受性が強くてちょっと涙もろい女のコ。ニブイところもあるけれど、性格は前向きで、何でも自分でやろうとして、失敗してしまうタイプ。



伊勢正三郎

11月12日生まれの20歳。主人公のアパートの住人で、主人公のことを妹のように思っている。見ての通り細身で、ひょろっとした感じ。あんまりパッとしない大学生で、しかもその大学もサボり気味。



無縁坂桜子

主人公のライバル。18歳。同人誌即売会、持ち込みの場など、いろいろなところに登場しては主人公にイヤミを言ってつっかかってくる。派手好みでツンと澄ましていて、負けん気が強い。しかし、惚れっぽいのが玉にキズかも!?

おススメソフト　レビュー

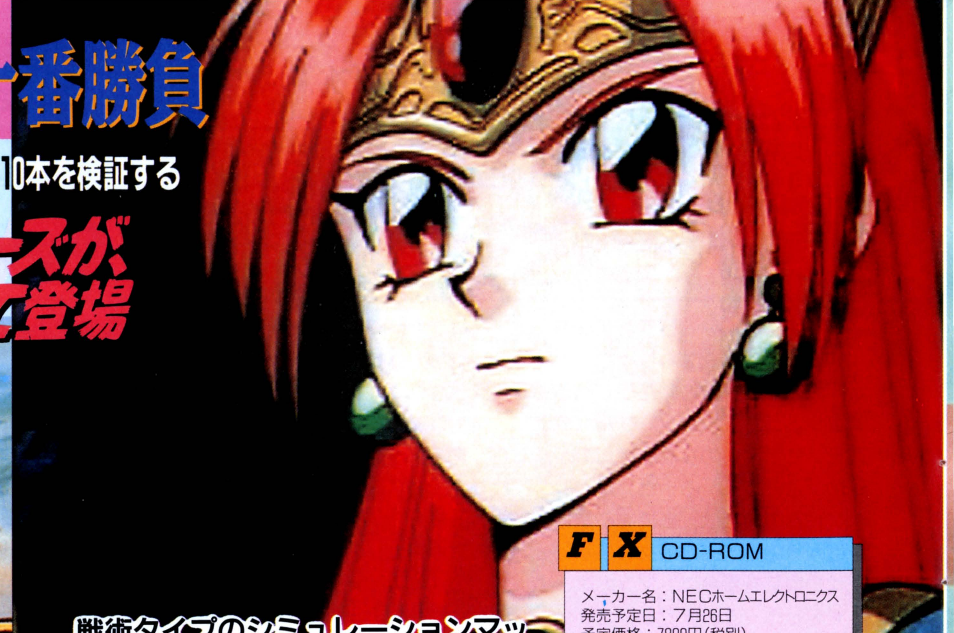
項目	評価
グラフィック	⑨⓪ポイント
ボイス	⑧⓪ポイント
ゲーム性	⑨⓪ポイント

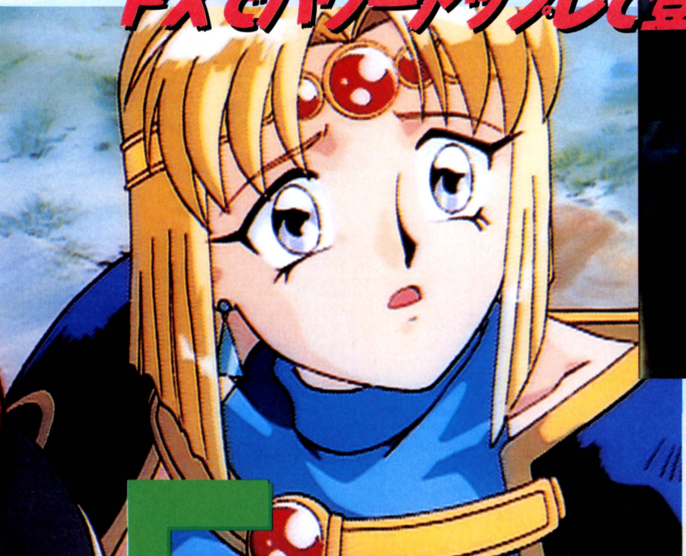
ぶるまほげろーさんの描くカワイイキャラが動くさまはファンならずとも期待がかかるよね。ゲーム部分はマンガのトレーニングとふつうの生活という2つの要素を同時にシミュレートする部分に期待大だ。

開発状況
10%
（5月15日現在）

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が◯で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

パソコンの人気シリーズが、FXでパワーアップして登場





戦術タイプのシミュレーションマップを、次々とクリアしていくRPG『ファーランドストーリーFX』。今回はキャラクタ、基本システムと、ストーリーのターニングポイントになるステージ12までを一気に紹介！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：7月26日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：90％(5月15日現在)

ファーランドストーリー

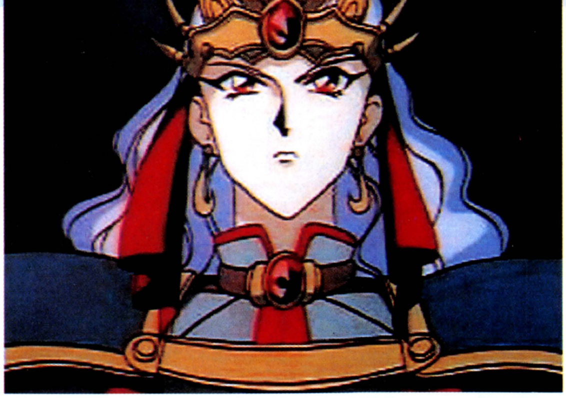
FARLAND STORY FX

魔王復活を阻止せよ！ 戦術タイプのコミカルRPG

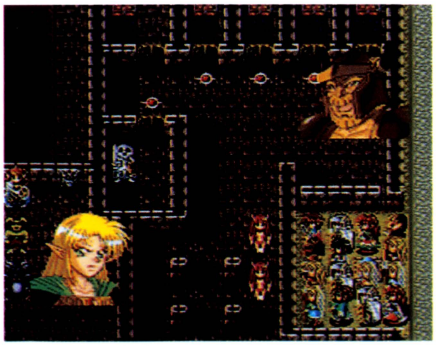
パソコンでは、何作も続編が発売されている人気シリーズ『ファーランドストーリー』。その人気の秘密は、お手軽な難易度、のめり込んでしまうファンタジックなストーリー、キャラクタを成長させる楽しさなどなど。パソコン版の雰囲気を、PC-FXでも忠実に再現させている。

このゲームを簡単に説明すると、魔王の討伐を目的とした、キャンペーンタイプの戦術シミュレーションゲーム。敵を倒せば経験値が入り、成長させながら連続したステージをクリアしていくのだ。

FX版だけのオリジナル要素にフル画面のビジュアルシーンがあり、それが要所要所に挿入されストーリーを盛り上げるのだ。パソコン版をクリアしたことがある人も、新鮮な気分でプレイできるぞ。



↑オープニングビジュアルで登場する、妖艶なるダーククイーン。アークたちの前に立ちふさがる敵の一人



↑ステージ開始時や重要なイベントが発生すると、キャラクタの顔が表示され、ストーリーが進展する

やったなー



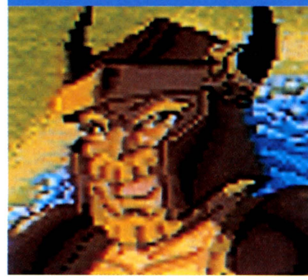
→戦闘シーンになると、一風変わってコミカルな雰囲気になっちゃうぞ

ゲーム序盤に登場する主要キャラクタを紹介

ここではゲーム序盤で登場するキャラクタを紹介する。FXでは、もちろん人気声優がキャラクタの声を演じているぞ。

また、各キャラクタのところで示している「登場ステージ」とは、そのキャラクタを仲間にできるステージ（黒騎士は対決）のこと。

ドカティ（声：青野武）



クラス：バーサーカー
登場ステージ：2

ドワーフ族の中でも最強を誇る屈強な戦士。見かけ通りの頑固者で、アークに出会ったときも、自らを倒して実力を認めなければ仲間になることをよしとしなかった。

ランティアとは、古くからの友人でもある。

アーク（声：金丸淳一）



クラス：ロード
登場ステージ：1

勇気があり、王家の血を引くフェルサリアの若き勇者。剣技に長け、武闘大会で友人ディーノの兄、ディヴァを倒す。そのことで、ディヴァはアークを憎むことになった。

魔族を討伐するために、仲間と共に旅立つことになる。

ディーノ（声：子安武人）



クラス：ウィザード
登場ステージ：3

アークと友達の魔法使い。ディヴァの弟。

王国の騎士である兄のディヴァは、武闘大会でアークに負けてしまい、行方をくらましてしまう。行方不明の兄を探すため、アークたちの仲間に加わり旅にでる。

フェリオ（声：川村万梨阿）



クラス：ビショップ
登場ステージ：14

アークの幼なじみで、王室に仕える神官。回復魔法を使いこなし、冒険の手助けをする。かわいい顔をしているが怒りっぽいところがあり、アークのことが好き？

魔王の野望のため、謎の黒騎士にさらわれてしまう。

ルシーダ（声：佐久間レイ）



クラス：ハイエルフ
登場ステージ：4

精霊たち森に住むエルフの長。静かだった森に、突然魔族が現れ、囚われの身になってしまったが、アークたちに助けられ仲間になる。

魔法の知識に長け、魔族侵攻の原因となった、4つの封印が解けたことをアークたちに伝える。

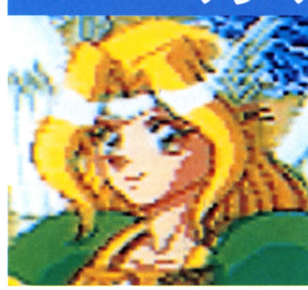
アリシア（声：こおろぎさとみ）



クラス：クレリック
登場ステージ：1

フェリオと共に王室に仕える司祭。もちろん回復魔法も使える。ランティアのことが好きで、なにかとフェリオが好きなアークと比較をする。フェリオといっしょに黒騎士に襲われるが、なんとか脱出をして、アークたちに知らせる。

アリーナ（声：椎名へきる）



クラス：ワルキューレ
登場ステージ：6

翼を持つ一族、セイレーンの若長。アークたちを魔族と勘違いしてしまうなど、少々そそっかしいところがあり、いつもお目付役のパミラを悩ませている。

空を飛ぶことができるので、戦闘でも重要な役割を果たす。

ランティア（声：池田秀一）



クラス：ナイト
登場ステージ：1

若いが、王国の騎士団を率いるほどの実力を持つ優秀なナイト。アークの剣の師匠でもある。色恋沙汰にはあまり興味がないようで、真面目な性格。

アークと共に武闘大会に出場していたところに誘拐事件が起こる。

黒騎士（声：塩沢兼人）



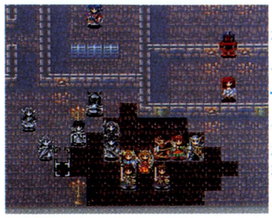
クラス：なし
登場ステージ：12

魔王と暗黒の契約を交わした、ダーククイーンに仕える、魔軍の総司令官。

黒騎士の正体、目的などはすべて謎に包まれているが、アークに対してどこか、異常なまでの復讐心を抱いているようにも思える。

ゲームを進める上で必要な基本システムをマスターしよう

ゲームのシステムは、パソコン版とほぼ同じ。１つ変更点があるといえば、フィールドがヘックスから縦横に仕切られたタイプになったということ。しかし、シリーズ特有の絶妙なゲームバランスなどは、そのまま受け継がれている。



移動可能な範囲は明るくなって一目でわかるぞ

自軍・敵軍交互に行動

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互に操作をする、いわゆるターン制のシミュレーション。自分のターンになったら動かしたいキャラクタを選んで移動、攻撃を繰り返す。敵を倒し、経験値が100 たまるごとに、キャラクタはレベルアップをする。こうしてキャラクタを成長させていき、各ステージのボスを倒せばステージクリアとなる。逆に主人公アークの体力が０になったら、即ゲームオーバーとなる。



とどめを刺したキャラクタには、経験値がたくさん入るぞ



地形効果も考えて、敵のそばまで移動



戦闘シーン。戦闘を仕掛けた方から攻撃だ！



敵が死ななかったときは、反撃をくらうことも

レベルが10以上になったらクラスチェンジ

特定のクラスのキャラクタは、上位職にクラスチェンジをすることができる。

レベルが10以上になったキャラクタに、クラスチェンジ用の武器を使わせれば、見事クラスチェンジをすることができる。レベルは１に戻ってしまうが、ステータスはそのまま反映されるので、属性が変化するだけになる。

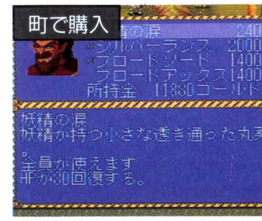


クラスチェンジは、パーティ全体のバランスを考えて行おう

アイテム関係はいつでも実行可能

アイテムは武器、道具の２種類ある。アイテムに関係してくるコマンド「武器」「道具」「交換」は、使用しても行動終了にはならず、いつでも自由に実行できる。

アイテムを入手するには、フィールド上に存在する町で購入する、もしくはフィールド上に隠された宝箱から入手する方法などがある。宝箱は見えない場合が多いが、キャラクタをあやしいと思う場所に移動させれば発見できる。また、敵を倒すと手に入る場合もある。



一つの町に売っているアイテムは４種類



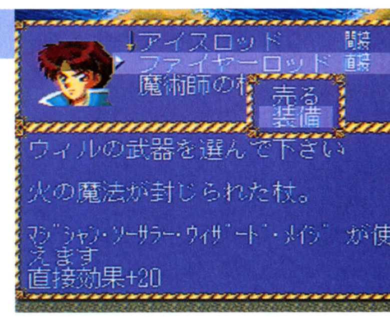
フィールド上に点在する花畑には、宝箱が隠されている場合が多いが…



やっぱりあった。中身は町で手に入らない、貴重な物が多いぞ

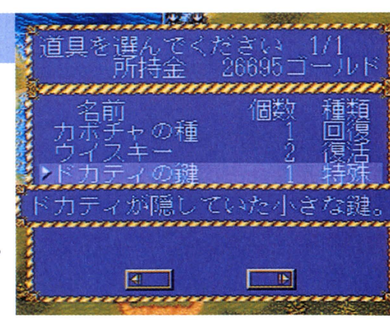
武　器

「武器」コマンドは、各キャラクタの持っている武器の装備、売却ができる。装備、売却はいつでもどこでも実行可能だ。キャラクタは、武器を４つまでしか持てないので、いらない武器はすぐに処分しておこう。



道　具

道具はパーティが共有しており、誰でも使用することができる。コマンドを選ぶとパーティが所有している道具が表示され、使用、売却、効果の確認ができる。道具には体力回復、ステータス上昇などがある。



交　換

「交換」とは、各キャラクタが所有している武器を交換するコマンド。コマンドを実行したキャラクタの、上下左右ナナメ８マスにいるキャラクタと、武器を交換できる。ステージ開始直後に実行すると効率がいい。



■ファーランドストーリーFX■

攻撃・回復シーンはSDキャラが大活躍

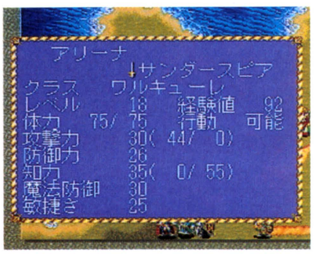
『ファーランドストーリー』シリーズといえば、コミカルな戦闘シーンが思い浮かぶ。サイドビューで、SDキャラがちょこまかと動きまわり、視覚的にも十分楽しめる。ここでは、意外と奥の深い戦闘システムについて紹介するぞ。



◆魔法の剣を手に入れると使える召還魔法

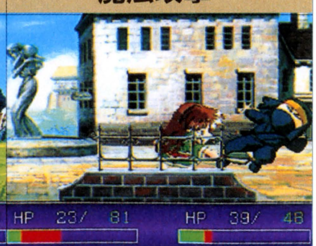
自分の間合いで戦闘を有利に

攻撃は、隣接した上下左右に攻撃できる直接攻撃と、1つ離れたマスに攻撃できる間接攻撃がある。武器の中には、直接、間接両方でできる武器もある。攻撃した相手が、同じ間合いで攻撃できる武器を装備していた場合には反撃がある。



◆サンダースピアは、直接物理攻撃と間接魔法攻撃ができる優れ物

体力	敵の攻撃を受けると減少し、0になると気絶する。
攻撃力	このパラメータが高いと、物理攻撃の威力が上がる。
防御力	敵の物理攻撃のダメージをやわらげる。
知力	魔法攻撃の威力に影響するパラメータ。
魔法防御	敵の魔法攻撃に対する防御力を示すパラメータ。
敏捷さ	敵の攻撃を受けたときの、回避の確率に影響する。

	物理攻撃	魔法攻撃
直接攻撃	 最も一般的な攻撃方法。剣や斧を装備するキャラクタの攻撃。	 主に僧侶系の攻撃が、この分類に含まれる。威力は知力に比例。
間接攻撃	 弓、ランスなどを使った、物理的な攻撃。攻撃力が影響。	 ハイエルフの召還魔法や、魔法使い系の攻撃が多い。

回復魔法を上手に活用

特定のクラスのキャラクタは、回復魔法を使うことができる。回復魔法は、体力回復と移動力回復の2種類ある。使用すれば、経験値が入り、特に制限なく何度でも使用することができる。これを上手に活用していくことが、ゲームを進める上で重要なポイントとなる。

体力回復

体力回復の魔法が使えるのは、クラスがクレリック、プリースト、ビショップのキャラクタ。上下左右、隣接したキャラクタに使用することができる。回復の度合いは、使用したキャラクタの知力に比例する。気絶したキャラクタに対しても使用することができ、体力が満タンになって復活する。


◆回復魔法も攻撃とプロセスは同じ。相手を選択



◆すると回復魔法を唱えるシーンが展開される

移動力回復

バードが使える移動力回復魔法。行動終了したキャラクタにこの魔法をかけると、もう一度移動、攻撃ができる便利な魔法。範囲は直接・間接両範囲のキャラクタに対して使用することが可能。



◆バードの魔法を僧侶系に使えば便利だぞ

敵キャラもSDで戦うぞ♡

敵キャラは、おどろおどろしい幽霊や、りりしいバンパイアなどが登場するが、戦闘シーンでは主人公たちと同様に、SDキャラになって登場する。

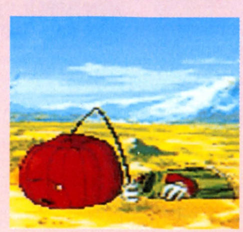
ビジュアルシーンではカッコいい黒騎士も、戦闘シーンではかわいらしくなってしまうぞ。


◆とってもプリティなフェアリーの体当たり


◆攻撃を受けたときのスケルトン。骨がバラバラ


◆バンパイア様も、戦闘シーンではお子様風に♡


◆やられたゴースト君の姿。何だか可哀相

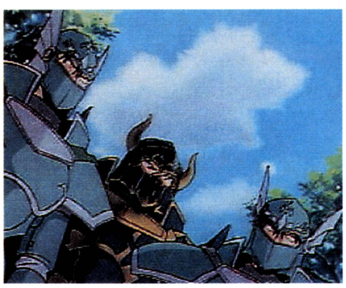

◆ジャック・オー・ランタン。まるでハロウィン

ゲーム前半となるステージ12までをダイジェストで紹介

『ファーランドストーリーＦＸ』は全25ステージで構成されており、アークたちを成長させながら、魔王を討伐するというストーリー。ここではゲーム前半部分にあたる、ステージ12までをダイジェストで紹介する。魔軍の総司令官、黒騎士との戦いが中心となる前半戦。アークたちの戦いは、まだ始まったばかりだ。

STAGE1 魔導の目覚め

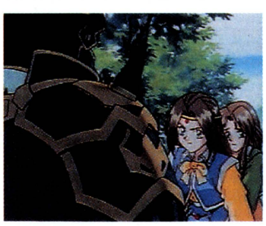
アークとランティアが武闘大会で町を留守にしている間に、フェリオが謎の黒騎士率いる魔軍にさらわれてしまう。その報告を受けたアークは、行方を追って町へ向かう。町を占拠していた魔軍を倒すが、一歩遅れで黒騎士はフェリオを連れて逃げられてしまう。



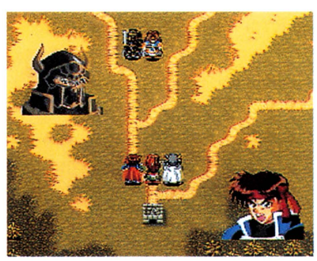
白昼堂々フェリオをさらいにきた黒騎士率いる魔族



武闘大会から帰ってきたアークの下に駆けつけるアリシア



アリシアをかばうフェリオは捕まってしまう



町を解放するが、フェリオは黒騎士に連れ去られてしまう

STAGE2 ドワーフの村

町を解放したアークは、国中が魔軍に襲われていることを知る。世界を救うには多くの仲間が必要だ。ランティアの勧めで、ドワーフに協力を求めるため村に訪れる。村は魔軍に包囲されていたが、アークたちは見事村を解放する。



ドワーフ族のゴダールの協力で川に橋が架かる

STAGE3 裏切りの果てに

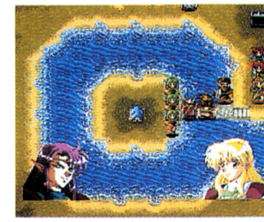
黒騎士の情報を得たアークたちは、南西の町に訪れる。そこでアークの友達ディーノと出会い、仲間に加える。この町の魔軍の司令官は、ランティア、ドカティのかつての部下、メガデス。



裏切り者、メガデスとの対決

STAGE4 精霊の森

魔界と現世との境がなくなりつつあること知ったアークは、魔法に詳しいエルフの住む森に来た。魔族に捕まったエルフ族の長ルシーダを助けた一行は、魔界の扉の４つ封印の内、「翠玉の指輪」「水上の鏡」が奪われたことを知る。



ダークエルフを倒し、ルシーダを救え！

STAGE5 ラメ・ニクト城の攻防

人間族、エルフ族に伝わる封印の鍵を魔族に奪われた。残りの2つの鍵を守るため、とりあえずセイレーン族の領地へと向かうアークたち。その途中には、魔軍の城ラメ・ニクトがあるが、正面からは堅固な城壁に守られて侵入することはできない。そこで町の若者イワンの協力で、城の抜け道を教えてもらい、見事突破する。



城の正面は、魔族の大群が待ち受けている



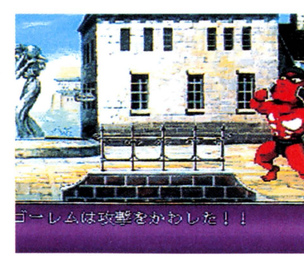
イワンの協力で、抜け道を通って側面から攻撃

STAGE6 封印の島

セイレーン族の島へとやってきたアークたち。セイレーン族の長アリーナは、アークたちを魔族と勘違いするが、魔族に占拠された町を解放し誤解が解ける。仲間となったアリーナたちと共に、封印の鍵「鳴動の器」を取り戻した。



勘違いのアリーナに、やっと誤解が解けた



「鳴動の器」を守るゴーレムには、魔法攻撃が通用しないぞ

STAGE7 眠りの町

多くの仲間を加えて、再び黒騎士を追うアーク。その途中の港町も、魔族に占拠されていた。先に進むには、サッキュバスに操られた町人が道ふさいでいて、進むことができない。なんとかサッキュバスを倒して町人を解放したが、それはサッキュバスの影にすぎなかった。その先の町で、サッキュバス本体と対決することになる。

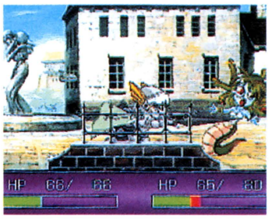


セイレーン族の活躍でサッキュバスを倒せたが、本体ではなかった

■ファーランドストーリーFX■

STAGE8 古より目覚めしもの

立ち寄った村で、老人からメデューサにさらわれた孫のカイを助けてくれと依頼される。聞けば村の若者たちのほとんどがさらわれているという。見事メデューサを倒したアークたち。カイは友達を救うためアークたちの仲間になる。



ボスのメデューサには、メデューサキラーで攻撃

STAGE9 迷いの城

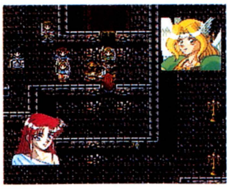
さらに冒険を続けるアークたちの行く手に、怪しい城がそびえ建つ。城の内部に侵入したアークたちは、フェリオといっしょに捕らわれていたメルを救出する。彼女の情報によると、この先の部屋にフェリオが捕らわれているという。城の複雑なトラップをくぐり抜け、奥へと進み、フェリオの下にたどり着くアークたち。しかし、囚われの少女に化けていた、ダーククイーンの娘エレノアにだまされ、フェリオと「鳴動の器」を奪われ、いずこへと消えてしまう。



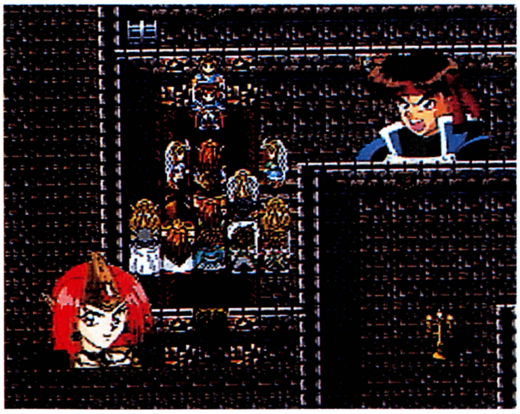
なにやらあやしいスイッチがあるけど…



踏んだら壁が消えて、先に進めるようになった



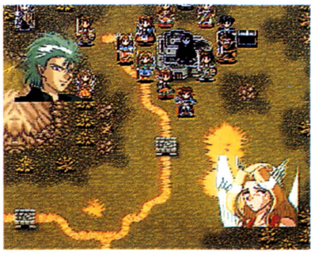
城の奥で、捕らわれていた少女を助け出すアークたちだが



捕らわれていた少女は、エレノアの変身した姿だったのだ

STAGE10 黒き闇の牙

3つの封印の鍵が魔族の手に渡ってしまった。最後の封印の鍵となる、ドワーフ族に託されている「フェルサリアの剣」。それを手に入れるため、ドワーフの砦へと向かうことになった。しかし、そこにはすでに、吸血鬼ハウゼン公爵が待ち構えていた。強敵ハウゼン公爵を撃破し、アークたちは砦内部に侵入を開始する。



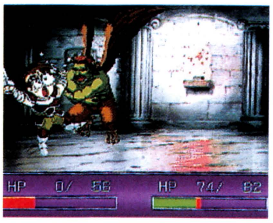
ステージ10のボスは、女性の血を狙う吸血鬼ハウゼン

STAGE11 聖なる者たち

ドワーフの砦には、侵入者を阻むさまざまな罠が存在する。しかし、ドカティの助言のおかげで、砦内部に侵入を果たすことができたアークたち。そして宝物庫を守っていた忍者を倒すが、最後の抵抗でデーモンが召還される。強敵デーモンを何とか倒したアークは、「フェルサリアの剣」を手に入れる。剣を手に入れたアークに、ランティアとドカティはアークが王家の血を引いていることを話す。



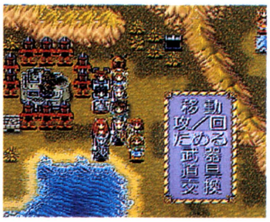
2つのスイッチを同時に押すことで扉が開いた



ボスのデーモンは、かなりの強敵

STAGE12 力求めし者…

黒騎士を追って王城フェルサリア・パレスに着いたアーク。宿命の対決を制したアークは、黒騎士の正体が、ディーノの兄ディヴァであることを知る。アークに勝ちたいがために、悪魔に魂を売ったディヴァ。アークに倒されたことで正気取り戻すが絶命してしまう。

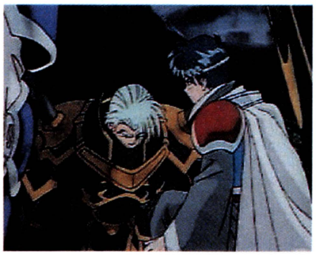


特殊武器で必殺技を使うこともできるが…



黒騎士は、力押しでガンガン攻撃してくるぞ

黒騎士の壮絶なる最期



倒れる黒騎士。黒騎士の正体は、何とディーノの兄ディヴァだった



魔軍に利用されていたこと知り、アークたちの前で静かに目を閉じた

おススメソフト　レビュー

グラフィック	80ポイント
ボイス	80ポイント
ゲーム性	90ポイント

『ファーランドストーリーFX』は、パソコンからの移植ということだけあって、ゲーム性が高く、シミュレーション好きの人におすすめの1本。ビジュアルシーンは約20分、フル画面で展開し、声優さんも超豪華でうれしい限りだ。

開発状況
90%
(5月15日現在)

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が◯で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

同級生2だけじゃない！　期待のソフト10本を検証する

1つぶで2度おいしい 濃縮「天地無用！魎皇鬼」を召しあがれ

天地無用！魎皇鬼FX



F X CD-ROM

メーカー名：NECインターチャンネル
発売予定日：7月
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：90%（5月15日現在）

発売間近の「天地無用！　魎皇鬼FX」。高まる期待を今はこらえて、システム、ストーリーの面から、「白亜邂逅」と「清音逢遇」を比較しつつ、基本となるOVAのストーリーから、天地無用！　の世界を再確認してみよう！

未体験者に贈る♡

「天地無用！　魎皇鬼」発売直前講座

ＰＣエンジン版で、「砂沙美の絵日記」として存在した、天地無用！の世界観を紹介する部分は、ＦＸ版には移植されないことが決まっている。そこでＦＸ版で初めて「天地無用！　魎皇鬼」の世界に触れる人達のために、「白亜邂逅」に至るまでのＯＶＡ編「天地無用！　魎皇鬼」のストーリーをかいつまんで紹介してみたいと思う。くわしく知りたい人は、絶賛発売中のＯＶＡ「天地無用！　魎皇鬼」を見てほしい。



ＯＶＡでは、新しい話のたびに美女が増えて…。天地は幸せ者だなぁ

高1の夏、物語は動きはじめる

物語は主人公の天地が高１の夏休みに始まる。天地は鬼が封印されているというほこらの鍵を手に入れ、興味半分で鬼の封印を解いてしまう。夏休みが終わり、普段の生活に戻った天地の前に、美しくも凶暴な鬼の魎呼が現れる。魎呼は遙照という人物によって700年間、封印されていたのだ。ところが、その遙照を婚約者にもつ樹雷皇家の皇女、阿重霞が遙照の行方を知ろうと魎呼を追及する。魎呼との戦いの結果、阿重霞の宇宙船は大破してしまい、母星に帰る手段を失った阿重霞と宇宙船に乗り込んでいた妹の砂沙美は、魎呼と共に柾木家の居候となる。まもなく凶悪犯の神我人を捜査するためギャラクシーポリス（以下、GPと略）からやってきた美星も居候に加わるが、宇宙の秘宝を狙う神我人により魎呼が連れ去られ、阿重霞の身にも魔の手が伸びる。しかし、天地に隠されていた力が目覚めて神我人は倒され、また平穏な日々が戻ってくる。

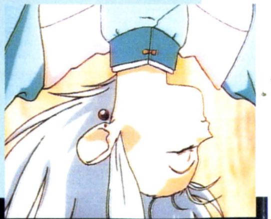


封印されていた魎呼

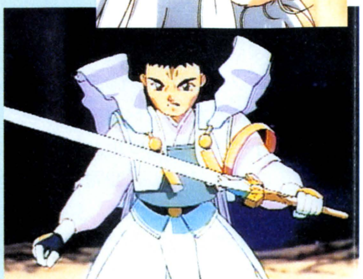


神秘的な美しさ、復活した魎呼





行方不明の婚約者の手掛かりを求めて、魎呼を追及する阿重霞。捕らえられても強気な魎呼



最後は天地の活躍で、神我人を倒して一件落着だ

「白亜邂逅」
移動先を任意にセレクト

システム編



白亜邂逅

行く先を変えればイベントも変わる。「移動型」システム



ぽてっとして、かわいいSD天地がセレクト画面を動く

今回は上段で「白亜邂逅」、下段で「清音逢遇」を別々に紹介する。「白亜邂逅」のゲームシステムは、プレイヤーが主人公の天地を動かしてイベントを見つけていく「移動型」システム。用意されているポイントは全部で12ヵ所で、移動させたい場所にSD天地を動かせばよい。ゲーム序盤では現れないポイントもあるぞ。移動する場所により発生するイベントが異なり、何度もプレイしなければすべてのイベントを見られないのだ。



昼間でも不在の時がある

誰の部屋にいこうかな

「移動型」と言うだけに、プレイヤーの気の向くまま場所をセレクトできるのだが、夜遅かったり、ほかの場所でイベントがある場合などは、必ずしも訪問先の相手が応答してくれるとは限らないのだ。

～ゲーム画面の違い～



飾り枠などが多い分、画面がにぎやかだったＰＣエンジン版の画面



画面一杯のセル画に、文字は半透明な枠上に表示されるようになったＦＸ

意外と順応性の高い、お調子者？

主人公　柾木天地（まさきてんち）



魎呼の封印を解くまでは、普通の高校１年生だった。と言いたいところだが、実は樹雷皇家の血を引き、「光鷹翼」という特殊な力を操ることができる。魎呼との追い駆けっこで高校の校舎を大破させた責任を感じてか、高校は休学して、家の畑を耕す専業農家のような毎日を過ごしている。女の子達からのラブコールをうまくかわしているあたりは、天地の調子の良さの表れか？



皆が天地にラブコール。男なら幸せなはずなのに

「清音逢遇」
物語の流れのままに場面展開

清音逢遇

1本のストーリーを複数の視点でプレイする。「マルチ型」システム



皆、話しかけられるのを待っているぞ

「清音逢遇」は、ひとつのショートストーリーを複数のキャラクタの視点で楽しめる「マルチ型」のシステムとなっている。

エンディングに影響アリ？

どんな物語でも、何人かの思惑が交錯して成り立っているものだが、この「清音逢遇」はまさにそれをゲームにしてしまったような造りになっている。およそ同時期に別々の場所で起こったできごとが最終的には、ひとつの結果として集約されていく過程を、それぞれの視点からたどっていけるのだ。プレイヤーは、時には天地の視線となり、時には魎呼の視線となって選択肢を選んでいく。しかも、選択の結果が、エンディングで用意されている「告白モード」に大きく影響するらしいのだ。

話しかける相手をセレクトできる画面。誰と話す？



「清音逢遇」のスタート画面はこの話の中心的人物、白亜、清音、美星によって飾られている。タイトル下の9・8という数字が、この物語のＯＶＡにおける位置を指しているらしい。この画面は開発途中のもののため、変更されることもあるようだ



活躍の期待される迷コンビ？　白亜と清音



後半で3つのルートへ分岐

ストーリー編

最後にお楽しみの「告白モード」付き

白亜邂逅

日常を描いた前半部から、犯罪と戦う後半部への道のり



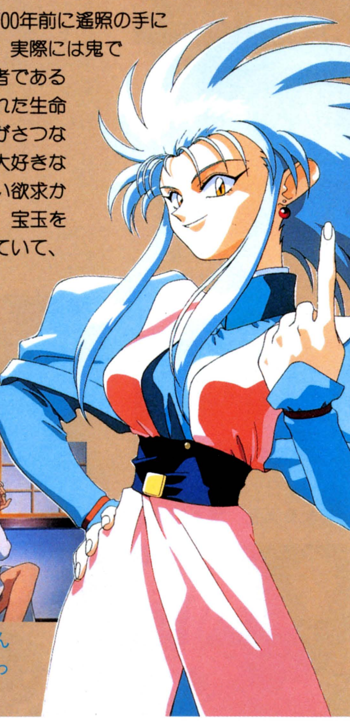
Aルートに進むためのイベント。砂沙美の病気の1シーン

物語は「神我人事件」解決後、GPに結果報告のため帰還していた美星が、地球へもどるところからスタートする。騒々しいながらも、またいつもの日常が柾木家に帰ってくるのだが、思いも寄らない事件が天地たちに黒い影を忍ばせて近づいて来つつあったのだ。

700年間封じ込められていた、伝説の鬼の正体

元宇宙海賊　魎呼（りょうこ）

元宇宙海賊で、700年前に遙照の手によって封印された。実際には鬼ではなく、天才科学者である鷲羽によって造られた生命体だ。わがままでがさつな行動が目立つが、大好きな天地の気を引きたい欲求からくるものらしい。宝玉を力の源として生きていて、様々な攻撃を行うこともできるが、居候になってからは正に食っちゃ寝の生活を実践している。





昼間から酒を飲んで、いい気分で酔っぱらっている魎呼

魎呼の宇宙船にして、柾木家のマスコット

ペット&宇宙船　魎皇鬼（りょうおうき）

鷲羽に造られた、魎呼のための宇宙船。普段は動物の形態で活動し、魎呼の命令や、必要に迫られると宇宙船に変形する。ニンジンが好物。

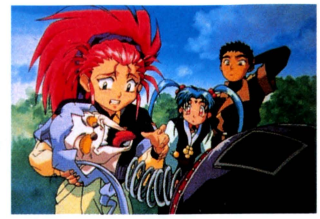
こんな感じの宇宙船になるぞ



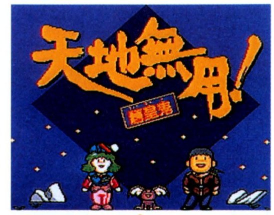


用意されている3つのルート

ゲームの前半部では、プレイヤーは様々な場所に移動してイベントを見ることになるが、内容は着替えのシーンを覗いてしまったり、鷲羽の罠にはまってしまったりと日常的な（日常的か？）イベントが中心となっている。しかし、このイベントの中には、後半部で分岐する際に、どのルートに振り分けられるかを決定するものが隠されているのだ。後半部は3つのルートに分岐して、凶悪犯を追いかける白亜のシーンからスタートする。地球に降り立った凶悪犯人が事件を起こしてしまうのだ。



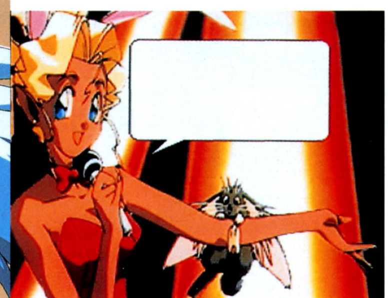
鷲羽ちゃんの造ったメカ神我人とのエピソードも重要なイベントだぞ







イベントを終了するごとに、アイキャッチが入るようになっている。イベントの内容を可愛らしいプチキャラでイラストに再現したものだ



折り返し地点で登場する美星のグラフィック。画面は開発中のもの

清音逢遇

「白亜邂逅」の時間から、少しあとを描いたショートストーリー

「清音逢遇」は「白亜邂逅」に続く話としてつくられている。若干の時間は経過しているものの、白亜がGPに帰還するシーンから始まるのだ。大別した3つのSIDEをそれぞれ紹介していく。



ゲームの世界に初登場で活躍が期待される清音一級刑事



「白亜邂逅」にひきつづき台風の目となるのか白亜？

「清音逢遇」で大別できる3つのSIDE

白亜SIDE	清音SIDE	天地SIDE
白亜のエピソードが中心となって展開するゲームのプロローグ。	辺境任務から呼び戻された清音が、地球へむかうエピソード。	阿重霞の誕生パーティの用意で奔走する天地たちのエピソード。







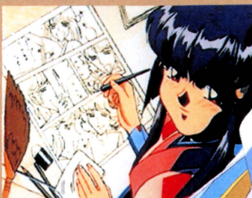
天地無用！魎皇鬼FX

婚約者の消息を追い、700年の旅に出た皇女

樹雷皇家第１皇女　阿重霞（あえか）

700年前、樹雷星を襲撃した魎呼を追い、行方しれずの兄であり婚約者でもある遙照を慕って家出をしてしまった皇女。当初はおしとやかだったが、魎呼に感化されたのか本当の性格が現れてきたのか、魎呼との喧嘩では迫力充分だ。





↑阿重霞の美的感覚には天地も言葉がない

白亜邂逅

ルートA：凶悪な犯人に、砂沙美が誘拐された！救出のために宇宙へ向かえ!!



↑白亜の描いた緋室の似顔絵。美化120%だ

地球に降り立った白亜は、凶悪犯のことを天地たちには秘密にしたまま。そんなおり、早朝稽古に出かけていた天地と美星が、ボロボロになって倒れていた緋室を発見して手当てをする。ところが、凶悪犯とはこの緋室のことで、砂沙美を拉致し人質にして、そのまま宇宙へと逃走してしまうのだ。

助けて！



↑砂沙美を拉致して逃走をはかる緋室。小さな女の子を盾にするとは…卑怯な奴

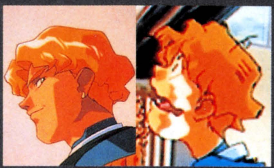
救世主現わる

砂沙美を助けるため、魎皇鬼で犯人を追う天地たち。そこに謎の救世主が現れ、事件は一件落着する。救世主とは一体何者なのか？

2つの顔を持つ指名手配犯

緋室（ひむろ）

Aルートでは、頭の切れる凶悪犯として。Cルートでは、無銭飲食が積もり積もってGPから追われる、ちょっとまぬけでセコイ犯罪者として登場する。



清音邂逅

白亜SIDE：地球での事件を解決して、帰還する白亜のエピソード

物語は「白亜邂逅」で事件を解決した白亜が、GPに帰還するシーンから始まる。ところが、シャトルの操縦席で美星の夢などを見ながら眠りこけていたために、シャトルのスピードを落とさないままGPに突っ込んでしまうのだ。この失敗で、せっかく地球であげたお手柄も帳消し…。上司には悪いところばかりを指摘され、あげく自宅謹慎まで申しつけられてしまい、腹立たしいばかりなのだ。



↑白亜のシャトルのオペレーターロボ華倶羅（かぐら）

↓腹立たしい白亜とは逆に、辺境警備から解放されてルンルンの清音



納得のいかない展開

とにかく上司に怒られ、なにを言っても聞いてはもらえない。最後はつまみ出されるように上司の部屋を追い出されてしまい、白亜には納得のいかないことばかりが続く。ロビーに出て、ムシャクシャした気持ちのはけ口を探していた白亜がぶつかってしまったのは、崇拝する美星とコンビを組んでいた清音だった。白亜にとって清音のイメージは、美星の足を引っ張るダメ刑事。しかし、辺境惑星の警備に飛ばされていたハズの清音との再会に、野性のカンでなにかを感じた白亜は変装して…。



←刑事らしく活躍したはずだったのに…ナゼ？



←いねむりしてGPに突っ込むなんて、上司に怒られて当然なのだが…白亜には納得がいかないらしい

家事の得意なしっかりものの、阿重霞の妹

樹雷王家第２皇女　砂沙美（ささみ）

阿重霞が家出をする際に、両親が心配で密かについて行かせた、阿重霞の妹。幼いながらも家事全般をつつがなくこなすしっかり者だ。ゲーム中で、その強大な力を使うことはないが、過去にわけあって、世界樹の祖である津名魅との同化をしているために、姉の阿重霞をはるかにしのぐ光鷹翼の力を使うこともできるのだ。





↑魎皇鬼とは大の仲良しの砂沙美。柾木家の小さな主婦なのだ

白亜遭遇

ルートB：倉敷の街を襲ったあげく、TVジャックまでしてしまう大胆不敵な犯人！

ある朝、天地が目を覚ますと倉敷の街を破壊する人物がテレビに映しだされていた。散々、街を破壊し尽くしたあげくの果てに、テレビをジャックした犯人が魎呼の名を呼ぶ。魎呼と共に倉敷の街に向かった天地は、凶悪な宇宙海賊、磨姫美と戦う羽目になってしまう。

魎呼とはワケアリ？
磨姫美（まきび）

魎呼と組んで宇宙海賊をしていた過去を持つ。凶暴ではあるが、結局はいい人だったのかも。

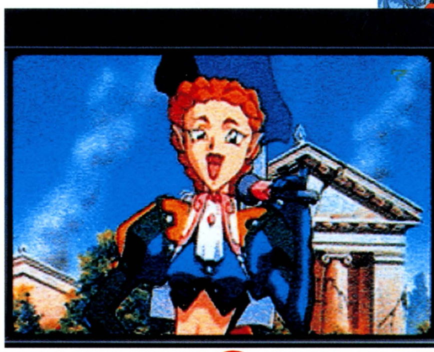

強い人なら、性別は関係ないらしい…

TVにかじりつく白亜

白亜が興奮してかじりついてたテレビには、白亜が追跡していた凶悪犯の磨姫美が映っていた。魎呼が封印される以前にコンビを組んで宇宙を荒らし回っていたらしいのだが、魎呼を呼び出したいためだけに街を破壊してしまうとは、かなり無茶なキャラクタだ。


追っていた犯人がテレビの向こうに!!


魎呼同様、魑魅魍魎を自在に操り攻撃をしかけてくる磨姫美


テレビジャックして魎呼を呼びだそうなんて、大胆不敵な犯人だ

推定年齢2万歳のマッドサイエンティスト
天才科学者　鷲羽（わしゅう）

外見は12歳の少女だが、実は2万歳を超える宇宙一の天才科学者。ゲームの中で破壊された天地の家を、自分の研究室の中に再現しているあたり、想像もつかない科学技術を持っている証だろう。研究の片手間で天地たちをからかって喜んでいるフシがある。




コスプレの趣味があるのかな。ナース姿の鷲羽

超天然ボケのトラブルメーカー
GP1級刑事　美星（みほし）

神我人を逮捕するために地球にやって来て、事件解決後も好きになった天地の側に居たいために、勤務地を変えてもらったGPの刑事。マイペースな本人の性格とは別に、恐ろしいほどの強運の持ち主であり、偶然の重なりで解決した事件も多々あるようである。もちろん、清音が自分を恨んでいるなどとは夢にも思っていないのである。




寝相はかなり悪い美星。ついでに寝起きも悪いぞ

清音遭遇

清音SIDE：涙なくしては語れない、清音のサラリーマン苦労物語


美星や清音、白亜の上司の野辺山さん。苦労するねぇ

見え透いた変装をして、清音と野辺山の話を盗み聞きする白亜



辺境惑星の警備から解放された清音は、新たな任務を告げられ愕然とする。辺境の任務に追いやられた元凶である、美星の視察を絶対命令で言い渡されたのだ。

美星には会いたくない

美星とコンビを組むまで、エリートだった清音。しかし、美星が運の良さで手柄を持っいってしまい、清音に回ってくるのは、しりぬぐいのツケばかりになったのだ。



手柄をとられ、あげく自分は辺境の星の警備に…清音の苦労物語だ

白亜との再会

しぶしぶ美星の捜索を始めた清音は地球へと向かう。ところが謹慎を言い渡されていた白亜も、清音のシャトルに密航して…。再開した白亜の姿を見て清音は驚く／



清音のシャトルに密航中の白亜。さむいよぉ

再開した白亜は飢えて野生化!! モーレツな食欲に清音もタジタジ

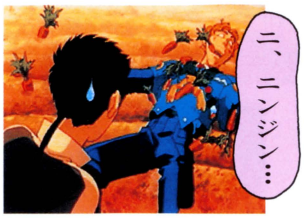


白亜邂逅

ルートC：ニンジン畑に不審人物を発見！魎皇鬼の怒り爆発!!

朝、天地が鷲羽の研究室を訪ねると、鷲羽の監視カメラに怪しい人影が…。どうやら畑のニンジンを狙っているらしい。畑に駆けつけた天地は犯人と戦うことになる。





⇧これでは行き倒れ同然。そこまで空腹なのか？


⇧鷲羽の監視カメラはいたるところに設置されているらしい。んっ？

魎皇鬼、大活躍!!

犯人の緋室は、口先ばかりのセコイ泥棒で無銭飲食の常習犯なのだ。ニンジン泥棒に怒りが爆発した魎皇鬼の攻撃でタジタジに。


⇧宇宙船となって怒りを表す魎皇鬼に犯人もア然

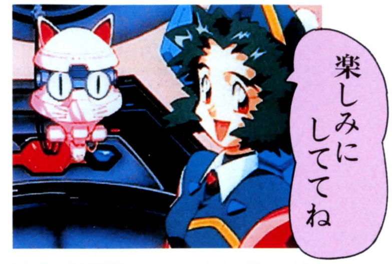

⇧魎皇鬼に監視されながらの畑仕事

物語は「清音達遇」へと続く

天地たちの手を借りたにせよ、事件をそれなりに解決（取り逃がした犯人を追いかける場合もあるけど…）した白亜は、GPに帰還するために地球をあとにする。短い間ではあったが、天地のやさしさに触れてほのかな恋心さえいだいているので、別れのつらさはひとしおなのだ。夕暮れの中、シャトルで去る白亜をにこやかに送る魎呼たちのもとに、またいつものにぎやかな日常は戻ってくる。そして、この別れからそう遠くない未来に、白亜は清音と共に地球にまたやって来ることになるのだ。



⇧晴れやかな笑顔を残し、白亜は地球を去っていくのだった



⇧「白亜邂逅」のつづきは「清音達遇」で、物語はつづいていくのだ

美星を崇拝する2級刑事
白亜（はくあ）

警察学校の先輩にあたる美星を崇拝し、いつかは美星のような1級刑事になりたいと憧れる。猪突猛進型の性格で、思い込みも激しいため、大ボケな行動をとることも。事件を解決に来ているのか、事件を起こしに来ているのかが判断しかねるところだ。



清音達遇

天地SIDE：阿重霞の誕生日パーティの準備で、あわただしい柾木家の一日

畑仕事から帰った天地に、「明日が阿重霞の誕生日」という事実が告げられて、柾木家では誕生日パーティのための準備が始まる。ところが、買い物に出かけた阿重霞や天地たちに思いも寄らない事件が起こり、地球にやって来た清音と白亜も巻き込まれてしまう。



⇧樹雷と地球の時間を照合して、わかったらしい



⇧買い物へは出かけず、家で留守番の魎呼。置いてきぼりで機嫌が悪い



⇧「凶暴な宇宙人」と言われても、しかたがない部分もあるような…



⇧清音にも誕生日パーティに参加してもらおう！

買い出し部隊出動ス

パーティのため買い出しに出かけた阿重霞たちは、商店街で二手に分かれて買い物をすることに…。天地たちは、魎皇鬼が食べてしまったピザの支払い額がたりず、阿重霞は、魎呼の悪知恵にだまされた白亜と清音によって「凶暴な宇宙人」という嫌疑をかけられてしまう。結局は、疑いも晴れて八方円満におさまり、白亜と清音を加えて、阿重霞の誕生日パーティへと話は進んで行くことになるのだ。

美星には泣かされている敏腕刑事
清音（きよね）

警察学校を次席で卒業して、エリートコースをまっしぐらの予定だったのだが、美星とコンビを組んでからはツキに見放されたように転落の一途をたどる。刑事としての腕が1級なだけに、辺境に左遷される原因をつくった美星に対する恨みも大きい。



おススメソフト　レビュー

グラフィック		90ポイント
ボイス		80ポイント
ゲーム性		90ポイント

何度も繰り返し遊べる高いゲーム性と、ゲーム全体にわたって吹き込まれたセリフは、有名声優陣によるものでファンなら涙モノの豪華版だ。セル画を使用したゲーム画面も美しい仕上がりとなっている。CD2枚組での発売となる。

開発状況
90%
（5月15日現在）

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が◯で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

かなりイイ感じ!? 今までになかった"ネオ"RPG

虚空漂流ニルゲンツ

NIRGENDS



FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：6月28日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

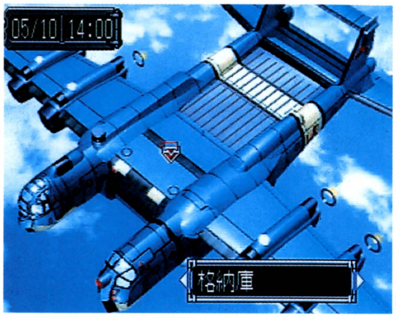
開発状況：90%(5月15日現在)

アドベンチャー仕立て「ライフモード」でストーリーは進行する!

主人公は、隊商ヴィントミューレの一員として、世界を股にかけた空の旅へ出発するわけだが、ストーリーはこの「ライフモード」で進んでいく。これは、アドベンチャーゲームのように「話す」などのコマンドを選んでいくもの。

時間は場所移動するごとに15分単位で進む。母機であるヴィントミューレの飛行中はライフモードとなる。緊急事態が発生し、戦闘機グリューグルムに乗ってからは右ページの「空戦モード」へ移る。また、街に出る時などは、何時までに戻るようになどという指示が出るので、時間内に買い物や情報収集などをする必要がある。

街で集めた情報をもとに次の出発時、何種類かの中から1つを選ぶという形式で、フライトプランを決定する。最も安全と思われるプランを情報から割り出そう。



⇧母機となる「ヴィントミューレ」。「ライフモード」で話が進行



⇧街の外観はこのようになっており、カーソルで行きたい場所を示す

⇧⇩街にはさまざまな情報がとびかっている。できるだけ多くの情報を集めて、それをもとに、危険の少ないフライトプランを決定しよう









街で情報を集め フライトに備えよう





期待高まる「空戦モード」。その中身はいったいどんなモノ？

空賊が襲ってきたり、敵軍が攻めて来たときなど、母機ヴィントミューレを守るため主人公は戦闘機で出撃する。この戦闘シーンが「空戦モード」。このシステムを紹介していこう。

コクピット視点の3Dエアバトル

通常は右の写真のような画面となり、レーダーをもとに方向を調節して敵に近づいていく。高さというのも重要なファクターで、敵に近づくには自機を同じ高度に合わせなくてはならない。その中で、燃料や弾薬が足りなくなってきたら、いったん母機へ戻ろう。また、自機の現在の状態をステータス画面で確認することもできる。

自機には戦闘機型形態のファイターモードと人型形態のダイバーモードがある。基本的にファイターモードは飛行速度が速く、敵に近づくのに適しており、ダイバーモードは、小回りが利き、強力な武器を使うことが可能である。



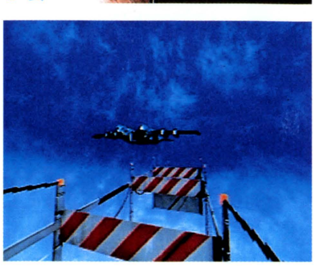
⬆コクピット内からの視点がメイン



⬅高度をあらわす画面。敵の動向をチェックだ



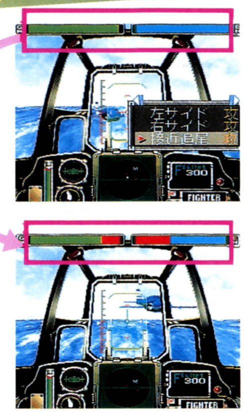
⬅ステータス画面は必要な事項がまとまっている


⬆無事、戦闘から帰還したときのアニメ。リアリティ満点

繰り広げられる「技」合戦

敵との戦いは「機動ポイント」の減らしあいだ。この「機動ポイント」とは俗にいうHPのようなもので、「技」を使用することにより減少していく。

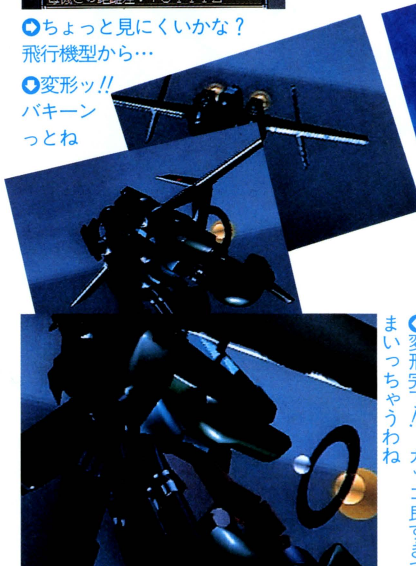
「技」とは、俗にいう魔法で、敵に近づく、逃げる、攻撃する、の3種類からなる。「技」を使う時はそのアニメーションが流れるぞ。



⬅左が自機のゲージ。右が敵のゲージ。技を使って「機動ポイント」を減らしたぞ（使った自機も少し減る）


⬆大迫力!! 一見の価値あり

■虚空漂流ニルゲンツ■


⬆ちょっと見にくいかな？ 飛行機型から…

⬇変形ッ!! バキーン っとね

⬅変形完了!! カッコ良すぎてまいっちゃうわね



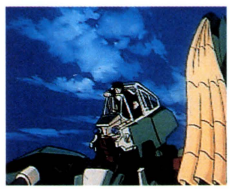
「隊商ヴィントミューレ」の波瀾に富んだ旅を追う

虚空世界ニルゲンツ。ここには海はなく、かわりに「エーテルの海」と呼ばれる虚空が広がっている。この世界を舞台にした、主人公デュン＝ビットと隊商ヴィントミューレとの出会い、そしてそれから40日の旅は、まさに迷走の旅と言えるだろう。

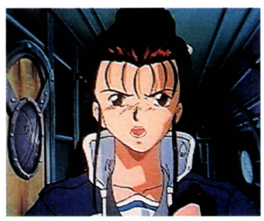
kapiter:1 猟犬

デュン＝ビットは元ヴィーダル軍人の賞金稼ぎ。この日も、商航路を荒らす空賊を追って、近くの空域を探索していた。だが、愛機がエンジン不調に陥ってしまう。そこを隊商ヴィントミューレに救われ、戦闘機グリューグルムを操る隊商の護衛として旅を共にする。

デュンは隊商のオペレーター、ラインと出会う。彼女は、ヴィーダル軍によって行われたヴェルダンディ襲撃事件で家族を失い、この事件に参加したデュンを憎む。



⬆助けを求めるデュン。運良くヴィントミューレが通る



⬅デュンへの怒りをあらわにするライン

kapiter:2 憎悪

デュンとラインの不和は高まるばかり。そこに、隊商ヴィントミューレを狙う空賊が出現するが、デュンとラインの意見が衝突してしまう。結局デュンが正しく、ラインはデュンを少し見直すことに。

kapiter:3 道化師

一行はタングリスの街に到着。ここでは、2日間にわたって聖者祭が催される。デュンは、このセレモニーでアクロバットショーを行う、ハンスに出会う。彼はセレモニーですばらしいショーを見せてくれた。



⬆オープニングセレモニーでアクロバットショーを行う予定のハンス

聖者祭が終わり、次の目的地に向かう途中、ヴィーダル軍によって雇われたハンスが襲ってくる。デュンは撃退するが、いったいなぜ、軍に狙われることになったのだろうか。

kapiter:4 円卓の騎士

旅客にフェーダ、ショコラの2人を乗せ、旅を続ける一行。そこに新たなる軍の刺客、エアフォルクが現れる。フェーダたちの協力のおかげで、苦しみながらも何とか撃破する。



⬆乗客のフェーダとショコラのカップル

⬇こいつがエアフォルク。強敵だぞ



kapiter:5 混沌の渦

次の目的地であるセックまでの空域には、さまざまな空賊団が乱立しており、互いにしのぎをけずっている。この激しい抗争の中、彼らの狙いの虚をついてどうにか突破する。

隊商 ヴィントミューレに乗り込むスタッフ

隊商ヴィントミューレに乗り込むスタッフたち。その1人1人のプロフィールを紹介していこう。

デュン＝ビット

Age: 20

声：三木眞一郎



このゲームの主人公。隊商ヴィントミューレに拾われ、搭載戦闘機グリューグルムを操り、隊商の護衛をすることになる。両親はなく、子供の頃の記憶がはっきりしていない。

アイス＝シュヴァルツ

Age: 29

声：高乃麗



ヴィントミューレの隊長の彼女は冷静かつ、的確な判断力を持つ。機長のワッツとは幼なじみで、多くを語らずとも通じ合える仲だ。



ライン＝ハルゼーエン

Age: 19

声：冬馬由美



このゲームのヒロイン。隊商のオペレーターで、男勝りの性格を持つ。かつて、戦闘機乗りを目指していたが、女性であるが故に断念した。

余談だけど、彼女、髪を下ろした方がかわいいよね!?

アイル＝エンデ

Age: 18

声：吉田古奈美



隊商の経理係を努める。引っ込み思案で、人と話すのはあまり得意ではない。隊商のなかで、最も清潔感のある人物で整然としたものを好む。それ故、ヴィントミューレの掃除も主に彼女が行う。

ピエラ＝モーントシャイン

Age: 19

声：小西寛子

隊商の対外的な交渉を行う。天真爛漫な明るい性格で、隊商のムードメーカーになっている。

kapiter:6 ◆ 銀牙

デュンは大和国の軍人、竜川銀に出会う。彼は、隊商のクルー、"教授"ことヴィルドーの身柄の引き渡しを要求するが、当然断る。

銀は大和国の戦闘機を駆って、隊商に戦いを挑む。出撃するグリューグルム。だが、そのさなかに気流の嵐に巻き込まれてしまう。



◆竜川銀の勇姿。激戦が繰り広げられる



◆気流の嵐に巻き込まれてしまうデュンとライン

kapiter:7 ◆ 漂流

ヴィントミューレと離れ離れになったグリューグルム。これに乗り込んでいたデュンとラインは無人島に漂着した。

壊れた機体の修理中、RDと書かれた、戦闘機の構造的には必要ない機関が発見される。



◆たきぎをして暖まる2人。心もかよいあって…

kapiter:8 ◆ ルシファードライブ

救難信号を出して、2人は無事、隊商に戻ることができた。

グリューグルム内のRDに疑問が残るライン。機体を製作したのは教授だが、秘密で彼女は調査を進める。そして、RDの作動により構造が変化し、機動限界を超えるということをつきとめる。

kapiter:9 ◆ 追撃の嵐

軍の襲撃が繰り返される中で、狙われる原因は、教授と彼の発明した新推進機関にあることが発覚。

教授は責任を感じ、隊商から外れることを決意する。だが、別れの場所まで彼を送りとどける途中、軍の攻撃がしつように繰り返される。そこで軍のウラをかくため、隊商の一行は、危険ながらも気流回廊を通ることを決断。



◆激しくうねる気流回廊。ヴィーダル軍の追撃から逃げるため突入だ！

kapiter:10 ◆ マインカンプ

気流回廊を抜ける長いフライトを終え、一行は教授と別れることになる。だが、そこに竜川銀が登場。ヴィーダル軍は、教授の秘密を知った隊商のメンバー全員を抹殺しに来るであろうと伝えてくる。

kapiter:11 ◆ ニルゲンツ

教授と別れ、ぽっかり穴が空いたような隊商のクルーたち。そんな折、再び銀が登場、ヴィーダル軍が巨大空母「クライゼルシュネッケ」を駆り出したことを告げる。

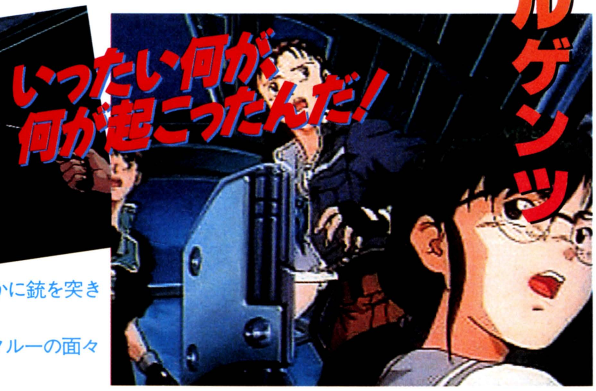
軍から逃げるため、すぐに隊商は飛び立つ。だが、そのとき、ワッツが倉庫に異状を感じる。アイスが念のため調べに行くと、中から銃を持った何者かが…。



◆とうとう最終兵器を出してきたヴィーダル軍。いったいどうなるのか

虚空漂流ニルゲンツ



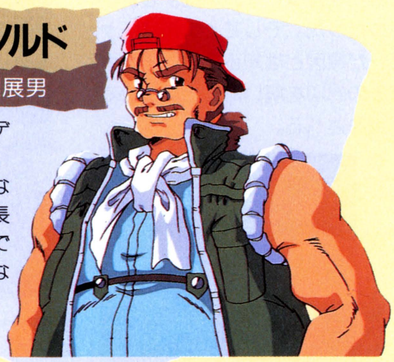


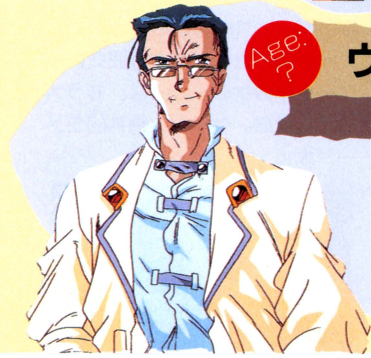
◆何者かに銃を突きつけられるアイス
◆いっせいに振り返るクルーの面々何が起こった？

ワッツ=レイノルド　Age: 30

声：飛田展男

ヴィントミューレの機長。デュンの兄貴分をきどっている。面倒見はいいが、おおざっぱな性格。だが、その行動力で隊長であるアイスを助ける。軍隊で慣らした巨大機操縦の腕はかなりのもの。





ヴィルド=リビッシュ　Age: ?

声：二又一成

明晰な頭脳を持つ、隊商の知恵袋。隊商のメカニック担当だが、医療にも携わった経験のある頼もしい存在。ニックネームは"教授"。神経質そうな風貌は近寄りがたい雰囲気がある。

おススメソフト　レビュー

グラフィック	90ポイント
ボイス	70ポイント
ゲーム	80ポイント

特筆すべきはグラフィック。一枚一枚細かく描き込まれている、特に「空戦モード」においては、その非常にリアルな作りに、息をのむことであろう。また、今現在のCD-ROMでかなりの音声が入っている。完成が楽しみなところだ。

開発状況
80%
(5月15日現在)

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が○で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

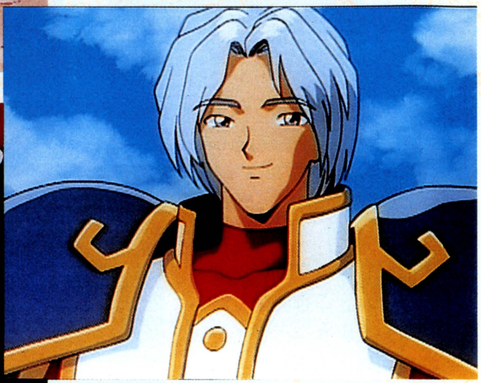
特集 おススメソフト十番勝負

同級生2だけじゃない! 期待のソフト10本を検証する

FXの今後を担う超大作RPG

ここに並んでいる写真は、主人公ケインのライバル、イナルの登場時のビジュアルシーン。こんなに美しいグラフィックがたくさん用意されている『ブルーブレイカー』。今月も最新情報満載でおとどけするぞ!





BLUE BREAKER
(ブルー ブレイカー)

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:96年夏
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

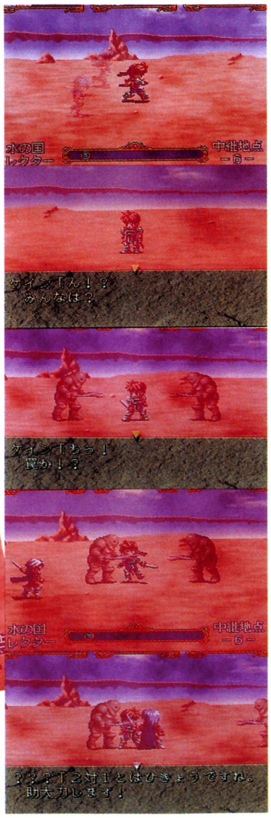
開発状況:80%(5月14日現在)

主人公ケインに恋のライバル出現!? その名もイナル!

このゲームの目的は、復活した魔王を封印することと結婚相手を探すこと。その2つの目的に強力なライバル「イナル」が登場する。うかうかしているとイナルに、ねらっていた女の子のハートを盗まれてしまうことも? 今回は2人の出会いを詳しく紹介しよう。

敵のワナに、ケイン孤軍奮闘

国と国とを結ぶ道を移動中のケインたち。そこで突然、霧のようなものに包まれるが、これは敵のワナ。ケインは1人となり敵の襲撃を受ける。しかしそこに、さっそうと登場する勇者イナル。ケインに加勢して、いっしょに敵と戦うことになるのであった。



まんまと敵のワナにはまってしまう。ケイン、ピンチ!

謎の勇者現る!



聖騎士イナルとの出会い

イナルの協力のおかげで、なんとか敵を倒すことに成功したケイン。そのあと初めてお互いに自己紹介をした。イナルに助けてくれたお礼を言ったが、謙遜するいいやつだった。そしてイナルは、ケインが原因とは知らずに、誰かが魔王の封印を解いたことについて不満を述べる。



礼儀正しいイナル。やっぱり聖騎士はちがうね



ケインが封印を解いたと知らずに話すイナル



イナルが去った後、やっとパーティのメンバーが駆けつけてきた

トールでイナルと再開

下の写真は、ケインたちが軍事国家トールを訪れたときに、イナルと再開したときのシーン。

イナルのさわやかな雰囲気に、パーティの女の子たちは、もうメロメロ状態。ケイン、精神的ダメージ大!



軍事国家トールの強さと国王の人柄をアピールするイナル



ハミュンもすっかりイナルがお気に入り。ショック〜

冒険者たちの強い味方「冒険者ギルド」を徹底検証！

このゲームで冒険をするにあたって、重要な拠点となる冒険者ギルド。ほかのRPGでいう、街や村の働きをする施設だ。

ギルドでは、パーティメンバーの入れ替え、道具の購入、宿泊などのほかに、女の子とコミュニケーションをとるためのコマンドなども用意されている。このページでは、ギルドで実行できるコマンドについて詳しく説明するぞ。



⬅冒険者ギルドは、各国や中継地点に必ず存在し、冒険者たちの重要な拠点となる

プレゼントで女の子の印象度アップ？

「話す」のコマンドは、ギルド内にいる女の子と会話するためのもの。その女の子が、ケインをどう思っているのかを判断できるぞ。そこで女の子に冷たい態度を取られても、プレゼントをして好感度を上げることができるので大丈夫。プレゼントできる物は100種類以上あるが、あげた物が女の子の嫌いな物だったら逆にヤバイぞ。



⬅これで少しは彼女たちの機嫌も良くなったかな？



⬅その女の子にとって、価値のない物をあげたとき

パーティの編成・変更は慎重に

「パーティ編成」は、パーティに女の子を加えるためのコマンド。当然、冒険者ギルドに女の子がいなければダメ。このコマンドを実行すると、最初に冒険者ギルドが女の子1人を指定してきて、仲間に加わるのだ。あと1人を決める場合は、そのギルドにいる女の子の中から自由に決めることができる。「パーティ変更」は、パーティから女の子をはずすためのコマンドだ。ギルドから指定された女の子もはずすことができるぞ。パーティ変更を行うと、その女の子の主人公への感情が下がる場合があるので、慎重に実行しよう。



冒険に必要不可欠な道具はギルドで購入

ギルドには、冒険者にとって必要な道具がひと通りそろえてあり、買い物をすることができるのだ。冒険に出る前に回復アイテムや装備品を購入するもよし、女の子に貢ぎ物をするために買い物するもよしと、お客様の幅広いニーズに応えた品ぞろえとなっている。



⬅買い物画面。アイテムの効果も表示される

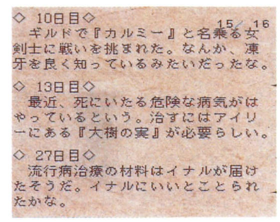


⬅まとめて買うこともできる便利なシステム

ケインの隠れた趣味「日記」

主人公ケインは、今までに起こったイベントなどを日記につける習慣があるようだ。日記は、寝る前につけるのかどうかは謎だ。

この日記をじっくり鑑賞して、今後どう行動したらいいのか検討したりするのが吉だ。



⬅日記を一部公開。結構マメに記入してるなー

冒険の情報は当然ギルドで入手

ゲーム中、特定の条件を満たすとイベントが発生する。その情報を冒険者ギルドから入手できるぞ。



⬅組員さんが新情報が入ったことを教えてくれる



➡イベントの情報は、この掲示板の画面で入手する



⬅情報を見ると、パーティにいる女の子がコメントを言う



➡ずっと事件を解決しないでいると、イナルがイベントをクリアしてしまう

ブルーブレイカー

おススメソフト　レビュー

項目	評価
グラフィック	80ポイント
ボイス	80ポイント
ゲーム性	100ポイント

『ブルーブレイカー』は、すべての女の子のエンディングを見るまでやめられなくなってしまいそうな、ハマリ要素の高いゲーム。また、ビジュアルシーンはもちろん、通常の会話にもすべて声が入っていて、かなりのボリューム感がある。

開発状況
80%
（5月14日現在）

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が◯で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

特集 おススメソフト十番勝負





PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：70%（5月15日現在）

育成部分の画面写真が本誌に初登場して、ゲームの全体像にまた一歩近づいた。アドベンチャー部分も今回、第3話を紹介できるところまで制作が進んでいると推測すれば、近い時期に発売日の発表があっても不思議ではない。大いに期待したい！

てきぱきお仕事するために、きちんと育成いたしましょう

開発が着実に進んでいる『てきぱきワーキン♡ラブ』。プレイヤーはその他省に勤務する中間管理職として3人の部下を育成。依頼がくると3人のうちの１人を現場に派遣して、任務を遂行させなければならない。ゲームのメインとなるのは、依頼を遂行するアドベンチャー部分。育成の行い方次第で結果に大きな影響をあたえるぞ。



⬆プレイヤーの秘書のナーナ。任務に関する情報を教えてくれるぞ

育成をコツコツやって、依頼にそなえよう

育成のために用意されているメニューは、「書類整理」、「電話番」、「パートナー訓練」、「情報収集」、「休暇」の5つだ。どのように育成するかで「体力」、「知識」などの5つのパラメータが変化していく。キャラクタのもつパラメータは、依頼を遂行する際に大きな影響力を持っているので、場合によっては失敗する事もあるぞ。



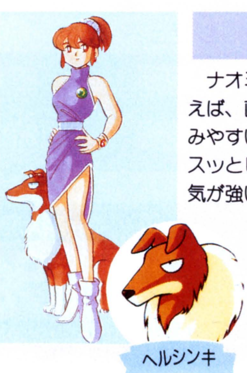
⬆性格の違う３人をうまく育成して、依頼に備えるのがプレイヤーの役目

トレーニングの結果を見てみようかな？



育成できる3人のキャラクタ

ナオミ



ナオミの性格を一言で言えば、直情径行型。思い込みやすい性格だ。普段はムスッとした表情が多いのも、気が強い性格の表れかもしれない。彼女のパートナーは犬のヘルシンキ。きつい顔には似合わず意外とドジな性格だ。

ヒカル



3人の中心的存在のヒカルは明るくて、能天気で大ざっぱな性格だ。いつも笑顔で、プレイヤーを和ませてくれるが、実はドジらしい。パートナーのじーく菜は目がクルクルのなんとも愛くるしい猫ちゃんだ。

エダルト



3人の中では、一番真面目そうなエダルトは男の子。表情の変化が少ないのは、感情の制御ができているからなのか、単に無表情なだけなのか。パートナーのセバスチャンはとってもお茶目なお猿さんなのだ。

第3話の依頼はスポットライトをあびるファッションモデルだ

今回は、アドベンチャー部分の最終話となる「ファッショナブル・ラブ」を紹介するぞ。1話や2話のように謎の生物を捜査をしたり、地球横断なんて派手さはないけれど、別の意味で活躍をしてくれそうな内容になっているようだ。その他省の仕事も幅広い…、と感じさせられるが、やはり派遣するキャラクタによってストーリーが変化することもあるらしいので、注意したい。3人のキャラクタの魅力を味わいながら楽しめる話になっているようだ。

有名デザイナー『ロロ・ロッソ氏』からの依頼

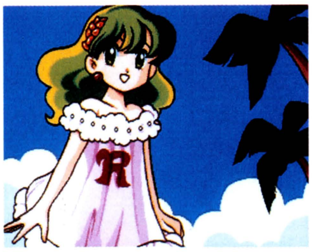
第3話の依頼内容は、有名デザイナー「ロロ・ロッソ」氏が主催するファッションショーのモデルを派遣してほしい、というものだ。じつは、ファッションショーのメインモデルが突然の急病で倒れてしまい、困り果てたロロ・ロッソ氏からの依頼だったのだ。当然のように、プレイヤーは3人の内の1人を派遣しなければならない。華やかなファッションショーの舞台を、うまくつとめあげられるのはいったい誰なのだろうか？



メインのモデルが急病に！　困っているデザイナーのロロ・ロッソ氏

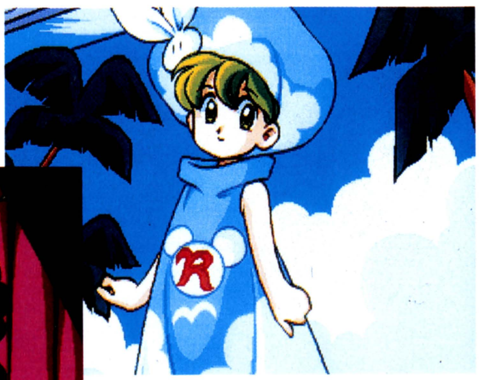
★ファンタジー路線のヒカル

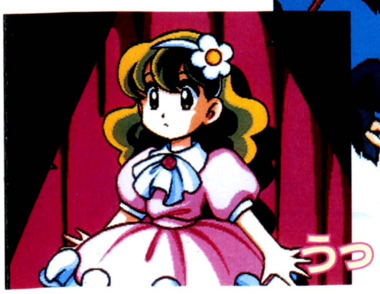
3人の内誰を派遣すればモデルとしてきちんと依頼を遂行できるのかは、まだ秘密。しかし、3人それぞれがモデルをつとめる画面写真から、あれやこれやと想像を働かせてみてほしい。実際の結果はプレイしてのお楽しみだ。なお、派遣したキャラクタによって、ロロ・ロッソ氏の衣装のデザインも変更されるようだ。まずヒカルの場合だが、全体的にファンタスティックな衣装でまとめられている。3人の中では一番小柄なだけにモデルには不向きなのかもしれないが、彼女の明るい性格がファッションショーを盛り上げてくれそうな気もするぞ。



ふわふわした衣装が良く似合うヒカル。笑顔もバッチリ決まったぞ

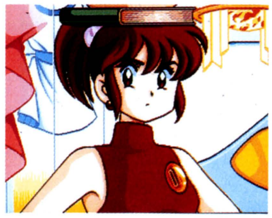
スポットライトに照らされて、ちょっと緊張気味の表情と、ファンタスティックな衣装のヒカル



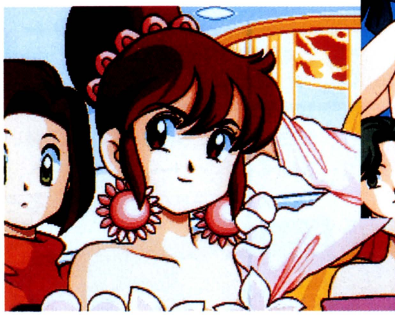


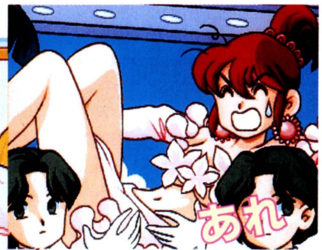
★本職に負けていないナオミ

本職も顔負けのナイスバディのナオミ。鏡の前で決めたポーズもさまになってるし、3人の中では一番モデル向きなのかも。しかし、アバウトな性格もピカイチなだけに、本番で失敗しないようにプレイヤーは気が抜けないかも？



モデル歩きの特訓中！　やる気満々のナオミ

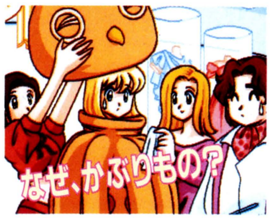




ポーズもバッチリ決めて完璧って感じだったのに、なにやらドジを踏んだらしい…

★女装に挑戦！　エダルト

男の子だってことを考えなければ、エダルトだって立派な候補。でも、女装というよりは女の子に見えてしまうところが、彼の不幸なところなのかもしれないね。しかし、ファッションショーになぜ着ぐるみがあるのだろう？



まるで火星人のような着ぐるみを着せられて…



宝塚か紅白か？　とにかく派手な衣装にア然！



ヤシの木をバックに、リゾートの雰囲気満点のエダルト。これだけ似合っていれば、ロロ・ロッソ氏も満足♡満足♡

おススメソフト　レビュー

グラフィック	⑧⓪ポイント
ボイス	⑦⓪ポイント
ゲーム性	⑧⓪ポイント

人気漫画家竹本泉が描きおろした原画からセルを起こして、ゲーム画面で使用しているだけに、ふんわりとした優しいタッチの仕上りになっている。竹本泉ファンでなくても必見のグラフィック。アドベンチャー部分だけでなく育成も楽しめるぞ。

開発状況
70%
（5月15日現在）

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が○で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

特集 おススメソフト十番勝負

ついに全貌があきらかに

女神天国（めがみパラダイス）II

F X CD-ROM

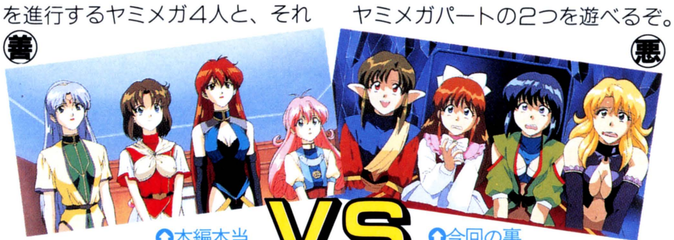
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：7月26日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FXマウス対応

開発状況：70%（5月16日現在）

PCエンジンで大ヒットしたRPG『女神天国（パラダイス）』が、シミュレーションになって帰ってきた。まずは新しくなったメガパラワールドを紹介していこう。

今、善と悪とが激突する

本作は、ヤミママ（悪いボス女神）のパラダイスポリゴン化計画を進行するヤミメガ4人と、それを阻止せんとする女神4人の戦いを描くストーリー。女神パート、ヤミメガパートの2つを遊べるぞ。



本編本当の主役である4人の女神たち

今回の裏の主役ヤミメガシスターズ

目的は信者集め

どちらのパートでプレイしても、目的は自分たちを支持する信者をたくさん集めることだ。そしてその信者たちを引き連れ、女神パートでは敵の工場を潰していき、ヤミメガパートでは秘密兵器を造る工場で働く労働力とする。信者獲得は、フィールドで信者候補のいる場所の情報を収集し、そこに移動して勧誘活動を行っていく。



フィールド画面。ここでショッピングや食事をしたりできるぞ

アニメバトルに勝利せよ

シミュレーションになったため、前作と大きく変わったのがバトルシーン。HPは自分の集めた信者達で、相手の信者（HP）を全滅させれば戦闘に勝利したことになる。バトルシーンにはアニメーションがたっぷり使用されており、攻撃時には選択した技のアニメが表示され、その後に敵信者達のやられアニメが表示される。



リリスの攻撃画面。実際はウィンドウ内はアニメーションで動くぞ

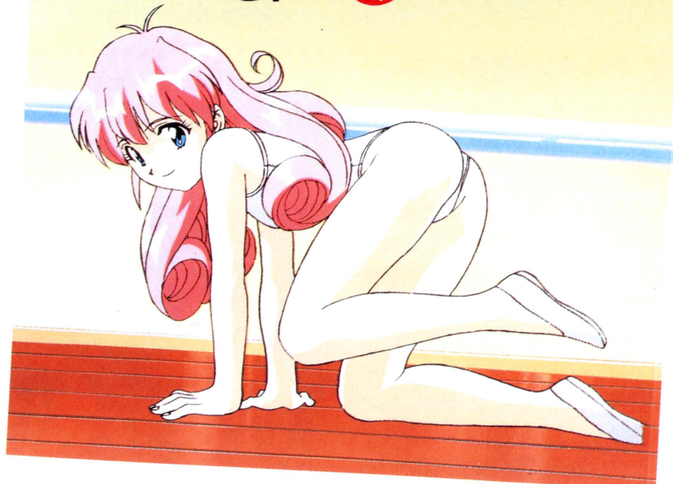
着せ替えシステムも健在

前作で人気の着せ替えシステムは本作でも健在。今回は、着る服を信者の好みに合わせてコーディネートしたほうが、勧誘に成功しやすいのだ。なお服装・場所・時間の条件が合致すると、エッチなズバビタアニメが見られるぞ。



着せ替え画面。ここでの判断が信者を増やす

これが噂のズバビタアニメ



出血サービス、ルルベルのズバビタ。早くアニメで見たい

おススメソフト　レビュー

グラフィック	80ポイント
ボイス	80ポイント
ゲーム性	100ポイント

発売を7月に控える本作。残念ながらプレイ可能なCD-ROMは入手できなかった。しかし画面写真や声優さんのラインアップをみる限り期待大だ。もちろん前作を遊んだことのない人でも充分楽しめそう。今回の主題歌も楽しみだね。

開発状況
80%
（5月15日現在）

ときメモに替わるＦＸ期待の純愛シミュレーション

続 初恋物語～修学旅行～

FX　CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス　発売予定日：今秋
予定価格：未定　ジャンル：アドベンチャー

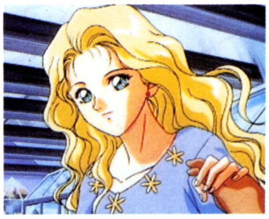
順調に開発の進む『続　初恋物語～修学旅行～』今回は十番勝負ということで、今までのおさらいをしていこう。

本作は誰でも一度は経験する、初恋をテーマにしたＦＸ期待の恋愛シミュレーション。ストーリーは主人公（弘也）が小学生時代から大学生時代までの修学旅行（大学は卒業旅行）における恋の物語。登場する女のコは、幼なじみから学校の先生、パツキンの少女などなど、バラエティーにとんだ、総勢11人が用意されているので、プレイヤーを飽きさせないだろう。

ゲームは修学旅行中に、好きな女のコのハートを射止めるのが目的だ。そのためにプレイヤーは、旅行中に相手の好むような行動をとるなどして、好感度などのパラメータを、上げていかなければならない。またストレスや健康面も併せて調整していかないと途中で行動不能になり時間を無駄にする。パラメータの値に注意しながら、旅行中の行動スケジュールにそって行動し、あこがれの女のコとハッピーエンドを目指すのだ。



⇧選択画面のサンプル。実際はどうなるのかな



⇧本作唯一のパツキン。14歳とは思えぬ風貌

おススメソフト　レビュー

秋発売予定のためプレイ可能なＣＤ－ROMは入手できなかった。しかしふんだんに使われているアニメーションや総勢11人にも及ぶ声優陣を見ていると、今年『ときメモ』以上のブレイクが予想される。今後の動きを要チェックだ。

グラフィック	90	ポイント
ボイス	90	ポイント
ゲーム	80	ポイント
開発	60%	

スワティ主演のドキドキアドベンチャー

きゃんきゃんバニーエクストラDX

FX　CD-ROM

メーカー名：カクテルソフト　発売予定日：未定
予定価格：未定　ジャンル：アドベンチャー

タイトル発表後にいくつかの画面写真が公開され、パソコン版に勝るとも劣らない移植画面に、期待が膨らむ『きゃんきゃんバニーエクストラDX』。こちらも今までの、おさらいをしておこう。

前述したように、本作はパソコン版の『きゃんきゃんバニーエクストラ』をＦＸに移植したもので、基本システムに変更はない。しかも読者期待の18禁部分のグラフィックが、虐待シーンをのぞいて、そのままの形で移植が決定している。これは、ほかの18禁ソフトが移植の際にグラフィックを抑えるのに比べて画期的なことである。そのほかの変更点は、パソコン版『～リミテッド』に登場したサワディが本作にも出演することである。いったいどのような活躍をしてくれるのか？　ともあれ一刻も早い発売を期待して待っていよう。



⇧脇役キャラも捨てがたいね



⇧大人気のスワティ。今回もがんばるきゃるーん



⇧ちょっとロリ系の店員も登場

おススメソフト　レビュー

本作もプレイ可能なＣＤ－ROMはない。しかしなんといっても、パソコン版をそのまま移植すると言われるグラフィックに期待できる。
内容の詳細は不明だが、ＦＸ版には音声が入ると予想されるので。ファンは期待せよ。

グラフィック	90	ポイント
ボイス	70	ポイント
ゲーム	70	ポイント
開発	60%	

エルフに対抗するのはエルフだけ？　読者期待のシミュレーション

ドラゴンナイト4

FX　CD-ROM

メーカー名：NECアベニュー　発売予定日：未定
予定価格：未定　ジャンル：シミュレーション

6月号にて、竹井先生の書き下ろし原画が発表されて、イヤがうえにも盛り上がりをみせる『ドラゴンナイト4』。今号ではこの作品のストーリーを振り返ってみることにしよう。

『ドラゴンナイト4』は、ドラゴンナイトシリーズの主人公である神の血を受け継ぐ勇者タケルの息子カケルと、同じく前作でタケルの仲間でドラゴンナイトであるバーンの息子セイルが、自らをドラゴンナイトと名乗る敵を倒すために冒険の旅にでるところから始まる。なお、第3の主人公ともいうべき存在の人物エトが、物語のスタートしてまもなく仲間になる。そうして旅の途中で出会う様々なタイプの女のコを仲間にしつつ、モノにしつつ2人の冒険はつづく。

竹井先生の原画に負けないグラフィックで展開するこのゲーム、『同級生2』発売後のＦＸの目玉ゲームになること間違いナシ。

⇧ジーナのアップ。なんてカワイイんでしょ





⇧森の中のジーナ。この後はプレイしてからのお楽しみ

おススメソフト　レビュー

『同級生2』に全力を注いでるためか、こちらもプレイ可能なＣＤ－ROMなしである。グラフィックや内容は、パソコン版での人気をみればそのできはうかがえる。なおＦＸには音声が入るが、実力派声優揃いなので大いに期待。

グラフィック	100	ポイント
ボイス	90	ポイント
ゲーム	90	ポイント
開発	80%	

おススメソフトレビューとは、満点を100として編集部内で独自に評価したものです。数字が◯で囲まれている項目については、開発状況の関係で画面写真や資料などで評価しています。評価の基準…グラフィック：ゲームにおけるグラフィックの重要度、ボイス：音声データの量、ゲーム性：ゲームとしてどれだけ楽しめるか

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

総天然色ギャラリー



◀埼玉県／すばる れいかサン

○今度、〝ぷよ100人組手〟とかするらしい。コンパイルは燃えている。でも、まどかには後半の難易度は辛すぎる…

○10年後ってェ、23歳!? 一体、どんな職業についたの!? ㋮一瞬、クリィミーマミかと思ってしまったわ（失礼）



◀熊本県／藤佳クン



◀愛知県／KAZUクン

○サターン版『〜プルミエール』は編集部で大人気。普段マジメな人までコッソリ借りていく（笑）



◀愛知県／りんさなかサン



◀兵庫県／千石サン

○○アンジェ人気は続く…にしてもオ、9人の守護聖を手玉に取る、強い女だなァ。㋮オスカー様の濃いセリフに、押し倒されるエンディングでクラ〜♡ 角川書店のファンタジーDX連載中の漫画も良いヨ（他社の宣伝してどーする）

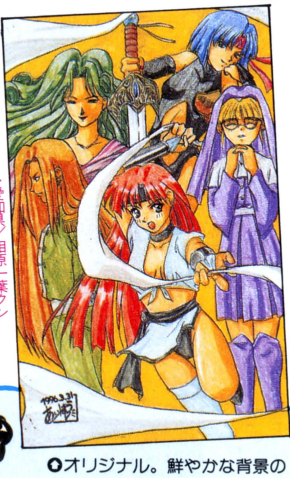


◀京都府／山中ひろみサン



◀岩手県／真田桜子サン

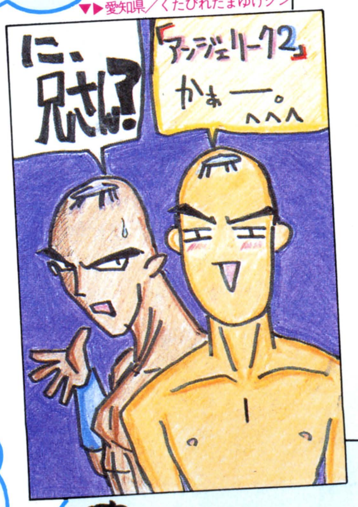
○○唯ちゃんって人気あるよねエ。編集部でも「こんな妹が欲しい」って、男子がみんな言ってるしィ。㋮いえいえ、女子も。仙台のくまサンも、「従順で部屋の掃除してくれる妹がほしい」だって。まどかも、同感!!（何か違う…?）

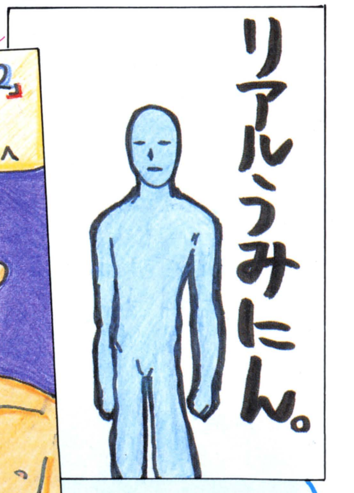


◀愛知県／相原一葉クン

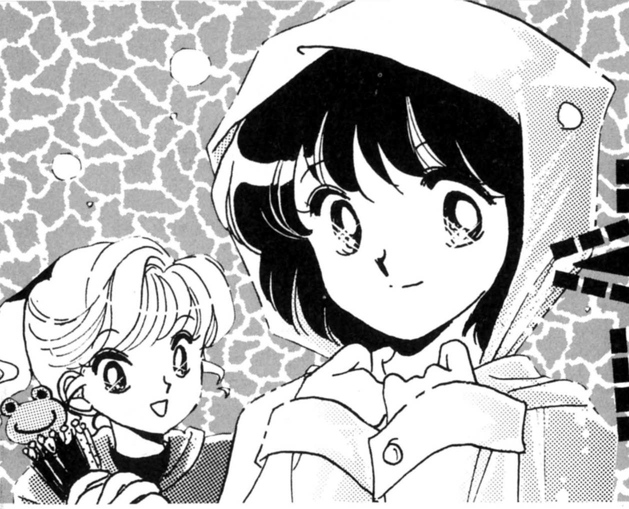
○オリジナル。鮮やかな背景の色にキャラが負けてないのは、さすがだネ。編集部ではメガネ娘が一番人気だよ

▼▶愛知県／くたびれたまゆげクン





○○見た途端、〝トホホ、またコイツだ〟と思ったケド、仙台の編集部では大ウケ（確実にファン増やしてるなあ…）。今後も兄貴のように妖しく炸裂してください



眩しい初夏の日差しに誘われて〜♪　開放的な気分になりませんかー!?　ジッとしてるなんて、損、損!!　さ、動きましょ（安室か!?）。ま　へへっ、今年は5月病になんか、なんないもーん。私もレベルアップしたんですぅ。今、ちょっとツライ人、がんばれェ。何でも絶対慣れる日が来るからァ。ち　（まどか＆ちはる）

Free Talk

大切にプレイ

先日、近所のゲームショップに行き、PCエンジンソフトの値段を見てビックリしました。ほとんどが1000円以下。確かに買うほうにとっては、これほど嬉しいことはないと思います。でも、作った側として考えてみれば、どうでしょうか。何ヵ月もの期間をかけて作ったゲームが、そんな扱いを受けているのです。首を締められる思いでしょう。安くておもしろいゲームが手に入るのは嬉しいので、買うのに迷いはありません。ですが、せめて買ったとき、そのゲームを作った人の気持ちを考えて、最後まで精一杯楽しもうではありませんか。（鳥取県／ペークン）

プロが一生懸命作った"作品"だもんね。ユーザーが大切にプレイしてくれれば、作り手もさらに意欲が湧くと思うな。

ご対面〜!!

弟が小学校1年の頃、彼の友人が泊まりに来たことがありました。私の家の風呂は洗面所とつながっていて、彼らは風呂に入っていました。私はそれを知らずに洗面所に入り、ガラッと風呂のドアを開けた弟の友人とばったり対面!!　驚いて口も聞けない私に、彼は素っ裸のまま平然と「お姉さん、女性がみだりに男子の入浴をのぞくものではありませんよ」とのたまった。10年経った今でも、あのガキのツラとセリフは忘れられない。（東京都／多田幸姫サン）

山田詠美著『ぼくは勉強ができない』の主人公・秀美クンみたい。秀美クンは高校生で、大人の女性と交際してるの。彼も今、高校生ね♡　ちお姉様も高校生と付き合うっていうんじゃ…？　まみ、みんなに秀美クンみたいなイイ男になってほしいと思っただけヨ。

テーマ案

フリートークのテーマ案を送ります。"○○○になって△△△したい"。物語やゲームの中に出てくる人、実在人物、動物でも何でもOK！　どういうことをしたいかも明記のこと。"「りゅうのすけ」or「たくろう」になって♡♡♡なことをする" なんてのが、必ずくるんだろうな〜。

（東京都／イーストWESTクン）

いい案をサンキュ♡　さっそく9月号のテーマにします。詳しくはP37を見てネ。

買えない…

『同級生』をプレイして『〜2』を買うことを決めた人は多いと思いますが、私は逆。買いたくなくなりました。いや、買えなくなりました。高野みどりのイベントを見ると、とても切なくなります。ましてや『〜2』は18禁。『Linda³』の後プレイしたのに、『同級生』のほうが残酷に思えました。みなさんは、どう思いながら『〜2』の発売を待っているのでしょうか。ちなみに、こんな私が期待してるのは『〜ニルゲンツ』!!　なんだかんだ言っても頑張ってるもん、マイクロキャビンさん。今、一番PC-FXに優しいメーカーかも。オリジナリティ120%!!　でも、パッケージのサイズは、地球に優しいサイズにしてほしいですね。

（岩手県／大道芸人くらうすクン）

『〜2』は18禁だけどォ、高野みどりのような切ないイベントはないのよォ。安心して買える。大丈夫。ま『〜2』はユーザーの意見から、Hゲームより恋愛ゲームの色が濃いんだってネ。

評判イイよォ。レイフォースは作るたびに質が良くなるねェ。シャワーシーンの乳首隠しはァ、ワザとらしくて笑えるけど



▶千葉県／安田馨士郎クン



▶兵庫県／新庄貴史クン

お相手は同級生とか。そういうテも…って、そんな話じゃないって。彼女の幸せはファンの幸せ。温かく祝福しましょ。お幸せに♡

みんなの「2枚組化署名運動」に支えられて、2枚組も決定したし、期待してください(笑)。垣野内先生のおかげで、PC-FXユーザーが増えるといいケドなあ



▶広島県／麒麟クン



▶滋賀県／Lagrange pointクン

ファンなら"エバ"なんて間違えちゃダメ。編集部で一斉に"赤"が入ったもんね。青いな、フフフ。ちあー、オタクは細かくてイヤだなァ

常連VSロック歌手

「リーダーズランド常連を'60～'70年代ロックでたとえるとこうだ」。そういえば3年程前に宅浪士亜乱クン（もういねーな、この人も）がF1でやってたなあ。本当は家にあるPCエンジンファン全部（'89年5月号～）を調べたいんですが、疲れるのでここ1年ぐらいに載った人で、とくに僕が好きな人（あー、もうすでに主観が交じってる）で書いてみました。●宍戸岳彦さん…ボブ・ディラン。載った数が多い⇒アルバムが多い(安直だ)。●幻導機さん…レッドツェッペリン。今、一番投稿人の中で影響が強い人だと思うんです。で、影響力があると言えばツェッペリンだろーと。●牛肉角切りさん…ラモーズ、くたびれたまゆげさん…セックス・ピストルズ。新たな境地を開いた方々。ニューウェーブというコトで、パンクでしょ。●夕樹タケルさん…ジャニス・ジョプリン。女性で頑張ってるから。神戸は大変でしょうが、頑張ってほしいです。●ルシファー道向さん…キッス。聖飢魔IIが好き⇒顔にペイント⇒キッス(ああ、またも安直)。●相原一葉さん…ディープ・パープル…乳首出しは、もやは洋式美と見た／　●チョロッパー卍さん…ジューダス・プリースト。痛そうなネタが多い⇒痛い⇒ヘヴィメタル。●高田たこさん…プリテンダーズ。特に意味はないが、そんな感じがする。●汚されたマスオさん⇒ジミ・ヘンドリックス。ハガキ表（おもて）が載るという掟破りの荒技は、ジミヘンだ／　●非行石さん…グランド・ファンク・レイルロード。イラストが派手で濃いから。僕は大好きです。緒方信治さんという後継者(笑)もいる。画風がソックリなんですね。…というコトで、まだまだあるが、とりあえずこれだけ。シャレなので、みなさん怒らないでね。

（岐阜県／僕はブルーオイスターのカルトファンの07M19クン）

それぞれ的を射てて大爆笑。とくに相原クンの"様式美"とか、牛肉クン・まゆげクンが並び称されてるとか（しかし内輪ネタ…⇦でも、続編もやってネ♡）。

あれは1年前…

思い起こせば1年前。うららかな春の日差しの下、私はリーダーズランドのページを開いた。「誰だ…？」。知らない顔だった。「ちはるちゃんか。まどかさんよりだいぶ若いな…」。そう、あれから1年が経つ。急に懐かしくなり、押入れからPCエンジンファンを数冊引っ張り出してみる。「この頃のちはるちゃんときたら…」。苦笑を浮かべつつ、ページを開く。「……」（しばし沈黙。ページをめくる乾いた音が響く）。「み、見なかったことにしよう」。というのは冗談で、今後のさらなる成長を期待します。とりあえず、1周年おめでとう!!（東京都／かえるの使いクン）

"石の上にも3年"とは、よく言ったモンでェ。㋮ちはるは、まだ1年でしょうが。㋠頑張れば慣れるって言いたかったのォ。"桃栗3年、柿8年"とかァ。㋮8年もいられたら、読者はどうなっちゃうかねえ。㋠もう、いいっ!!

ゲームの国から

5月号を読んで、ふと目に止まった1つの記事。「『お嬢様捜査網』の声優5人が、アイドルユニット『Virgo』を結成…」。「おいおい、なんだこりゃ？」が第一印象でした。でも、アイドルと名乗ったからには、きっといろんなところで顔を見せるでしょうね。テレビとか、雑誌のグラビアとか…。しかし、とんでもないですね。メディアミックス展開。僕が子供のときは、アイドルはテレビから登場していましたが、今、ゲームから登場したアイドルはどんな活躍をするのでしょうか。

（北海道／近藤正竜クン）

声優をアイドルにするならァ、最初からアイドル使えばいいのにィ。㋮ハミングバードのリメイクみたいなモノとか。三石琴乃サンや椎名へきるチャンのように、スターが誕生するかもね!?



▲北海道／雨月竜サン

●事情通の人によると、制作ラインが今いっぱいで、作りたくても作れないんだってエ。もう、多部田サンにハゲになってもらうしかァ…。㋮いえいえ、やっぱりヘア・ヌ…（ウソです）



▲埼玉県／おじゃ子サン

●幻導機クン喜ぶよ（彼なら きっと(笑)。「ニケ君は絶好調。ハガキの質もだんだん良くなってる」とは、仙台のくまサン





▲和歌山県／勇者ニケクン

●「男性プレイヤーの立場から言わせてもらうと、マルセル、ゼフェル、ルヴァは感情移入しやすい」と、軍師らんまる師。イヤだと言うわりに語る、語る(笑)



▲熊本県／藤佳クン



▲北海道／ミャオサン

●編集部ではァ、PC-FXを2万5800円で買った人がいるよォ。㋮『てきぱき☆～』は記事を書いてて、とても楽しい」と、記事担当者。『ゆみみみっくす』も売れたようだし竹本泉先生のファンは多いネ



▲高知県／牛肉角切りクン

●ちょっとー、言いたいコトはハッキリ言えばァ。㋮直言を避けたのよ。でも実際、2人はどっちだろうね？



▲長崎県／海猫碧羽サン

●仙台では「ブルブレ推進委員会」が発足しているらしい(笑)。でも、檜山P子サンは入会してないんだって。「結婚相手を探すRPGなんて…。逆も作ってくれー!!」だって（これって、現実逃避…?）

●これ、日常茶飯事。困った2人ねえ。㋠「ちはる、投げ技も使え～!!」なんて言うくせにィ。㋮ホホ、ついプロレス観戦と勘違いしちゃって

とってもボケキラなん

●①親がポケベルを買ってくれると言ったが、「不便だからいい」と断ったら、携帯電話を買ってくれた。②でも、誰からもかかってこない。（千葉県／中村嵐クン） ●①ボクの誕生日に台所用洗剤をプレゼントしてくれた、とても優しい友人M。②そのお返しに、トイレ用消臭剤をプレゼントした、律儀なボク。（愛知県／くたびれたまゆげクン）
●①なぞかけ。「18禁とかけて水戸黄門と解く」。そのココロは？ 「やっておしまいなさい」。②とりあえずウケは取れたのだが、（次のページに続く）

Free Talk

テーマ編

投稿する際のコダワリや工夫を教えてほしい。ホンモノの常連サンも、自称・常連も大集合!!

●　●　●

今月のテーマ

これで勝負だ、投稿戦士！



読みやすい量

おたよりを書くとき、12行ぐらいがもっとも読みやすいそうです。あるラジオ番組で言っていましたよ。
（山梨県／写植記号㊙クン）

〝簡潔〟なのは、大きなポイント。毎日長時間ハガキを読んでるので、要点を押さえてスッキリしてるほうが、印象深いんです。常連さんには掲載分と書き足りないこと（または私信）を分けて書いている人もいて、この方法は〝上手いなあ〟と思いますネ。

手書きorワープロ

僕はハガキを書くときは「読みやすさ」を重視してワープロを使っているのですが、読みやすい反面、機械的で冷たい感じがするのではと思うのです。編集部では、手書きとワープロではどちらが良いでしょうか。
（東京都／てすた☆めんとクン）

読みやすいのOKだからァ、ワープロ大歓迎でーすゥ。機械的な感じがすると思うならァ、てすたクンみたいに私信とかを手書きにすれば完璧でーすゥ。

投稿スタイル

簡単そうで、難しい質問だねえ。まあ、なるべく簡潔に言うと、①自分の投稿スタイルを決める。「バカ」とか「真面目」とか「中途半端」（僕のコト？）とか。「投稿の世界の自分」を作ってしまうのもひとつの手。②自分の得意なものをアピール。僕の場合は「生物」、相原様（⇦偉い人だから）は「乳首」とか（笑）。幻導機クンは「壊れた文章」とか（失礼）。③たくさん投稿し、コツをつかむ。とにかく苦労なしに常連になれないと思う（多分）。経験あるのみ／（僕は投稿歴6年…）。最後に僕のこだわりは「清く、正しく、美しく／」（非難の声多数）。
（神奈川県／宍戸岳彦クン）

まとめ送りの場合、キミのようにハガキや便箋を各コーナー１枚ずつ書いてくれるのは嬉しいな（仕分けするので、複数コーナーのネタが１枚に書いてある場合はコピーして分けます）。あと、１枚ごとに県名とペンネームを記入するコトをお忘れなく（楽しようとして、ゴメンナサイってか!?）。

伝えたい…!!

ひと言で言えば「載ろうと思わない」こと。いや、これは本当の話。確かに載りたいのは当然なんだけど、その気持ちばかりを先行させて書いたら、わざとらしさが出てきたり、読みづらくなることが多かった。実際、下手に趣向を凝らすよりも、言いたいことをストレートに書いたほうが、ずっと掲載率は良かったし。また、文章を書くってことは「誰かに読んでもらう」ことにもなるわけだから、読む人がどう思うかを、常に考えながら書くようにもしてる。要するに「載りたい」よりも「言いたい・伝えたい」という気持ちのほうが大切だってことですね。そして私が没るのは、この気持ちを忘れて書いてしまったとき、ってところでしょうか。
（大阪府／司隆クン）

〝書くこと自体〟が好きでも、伝達手段としての文章。１人よがりになっては、イケナイもんね。㋲でもォ、コレがけっこう難しいよねェ。司隆クンみたいにィ、経験値を積まなくっちゃァ。

書きたいことを

私は常連ではありませんが、「載らなくてもいい、書きたいことを思いっきり書け／」をモットーにしてます。「全然、載らねーよ」とお嘆きの方、フリートークテーマ編やおたよりキャッチボールが狙い目です。
（東京都／大御所フルシチョウクン）

テーマ編やキャッチボールはァ、イラストが狙い目かもォ。締め切り厳守でねェ。

改造OK!?

オレの場合は、目立つ色で「改造OKなので採用して／」と書くことです。「こんなこと書いても意味ないわよ」と誰かさんに言われそうだけど、これを書かなかったときは全部ボツだったので…。オレは一生これを書くことを宣言します。あとは、まどかちはる姉妹を彼女だと思って愛を込めて書くことです。
（東京都／南部智昭クン）

スペースの都合で、どうしても全文を載せられない場合も多いんです。みんなが一生懸命に書いてくれた文章をカットするのは、本当に申し訳ない気がします。このひと言は嬉しいですネ。だからと言って、モチロンそれを優先するワケではないんですけど、ネ。

正しく丁寧

僕はハガキを書くとき、そばに国語辞典を置いています（誤字防止のため）。あとは、字を丁寧に書き、まどかさんやちはるちゃんが読みやすいようにしています…いるつもりです（笑）。
（北海道／近藤正竜クン）

辞書を引く習慣はとてもイイことですね。字は上手じゃなくても、濃くハッキリ書いてあればOK。逆に薄くて（鉛筆とか）小さい字がギッシリというのは、読む側にはちょっとツライですね（もちろん、全部読みますヨ）。



▲福島県県／修羅の海FXクン

㋮トーン使わないのってェ、けっこう私ィ、好感持てるんだよねェ。㋮絵って、ひたすら描くと上手くなる。「只野和子先生は、ひたすら『デビルマン』のマネして練習したらしい」とは、編集部員O君。しかし…アメコミと石田敦子って、一体どういうつながりが…（笑）



◀長崎県／ルシファー道向クン

㋮そうそう、楽しいのが一番よね♡読んでいるほうも、きっと楽しいハズ。自分が描いていて〝楽しい〟っていう感覚を忘れずにネ♡　㋲逆に「狙ってるなァ」ってミエミエなのってェ、読んでいるほうも嫌だしィ。みんなもそうでしょー？

9月号のテーマ　○○になって△△したい！

もしキミが○○だったら、何をしたい？　ゲーム、映画、小説に登場する架空人物（または動物）はモチロン。もしも実在人物になれるなら!?　イーストWESTクンの提案です。（6月28日必着）

とってもボケキャラな人

（前のページの続き）それ以来、そのテのシーンを見ると、頭に水戸黄門の殺陣シーンが流れるようになってしまった。…誰か助けて。③「ボケキャラな人」にボツると、なぜか淋しい私。④よくよく考えてみると、人の言葉にチャチャしか入れてない私。⑤留守電に「…ボク、ちゃんとウンチできたよ」と入っていた。…謎だ。⑥だからガキはキライなんだ。⑦やっぱり留守電に、「アラヤダ…」なんてワケのわからないメッセージが入っていた。⑧だからオバハンはもー。（東京都／片雪幻導機クン）

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ〜、モノ申す！
掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

大阪府
投球1 國府田マリ子二世クン

『同級生』の、「相原健二」という名前は反対。しかも、嫌われ役ということで、もう最悪です。主人公の「卓郎」のように、好かれキャラなら嬉しかったんだけどなぁ。
（'96年3月号掲載）

一字違いの犯人!?

甘い、甘い。僕なんか現在、指名手配中の容疑者と一字違いです。ニュースで見たときは、ビックリしました。職場の同僚も、わざわざ言いにきた人がいたし。父も「つけたときは、いい名前だと思ったんだが…」と、もらしています。幸い、僕のほうがイイ男（だと思う）なので、間違われることはないと思うんですが…。本名は明かせないので、まどかさん、ちはるさん、証人になってください。（東京都／杉田寿限無クン）

今、確かにこの名前は可哀相。東京では、地下鉄駅構内にベタベタ貼られてるモンね(等身大ポスターつき！)。シッカリ証人になってあげましょう。㋠万一、間違われた日にはァ、ちゃんと逃げきるのよォ（オイオイ…）。

北海道
投球2 近藤正竜クン

最近買ったCDは、遊佐未森のアルバム『アカシア』。のどかで優しいメロディ、野原や川を思い出させてくれる歌詞です。そして彼女自身、かわいくて美しい歌声。僕は彼女のアルバム全部（全9枚）持ってますが、本当に歌が好きなんだなということが伝わってきます。心安らかになりたいたいときに聴いてみてはどうでしょうか。（'96年5月号掲載）



▲埼玉県／蓮サン

まどかは聴いたコトないケド、興味があるの。というのは、以前まどかがハマってた『ヴィータ・ノヴァ〜』というCDが好評で（⇦「まどかサンが宣伝してくれたお陰で初日完売して増版を重ねてます」とレコード会社の人に言われ、気を良くしてるヤツ…）、第2弾も決まり、今度は遊佐未森サンが参加するとか。それが出る夏までにバッチリ聴き込んでおくんだ〜。

千葉県
投球3 ケンヂ♡クン

某ワイドショーで、"現実逃避してゲームの中でしか恋愛できない奴らがいる" と騒いで、その中で『ときめきメモリアル』を紹介してた。「テレビゲーム世代／　恋人は2次元彼女、若者に急増する "ごっこ族"」だって。最近のテレビゲームをなめるなよ。ポリゴンで作れば3次元彼女も可能だぜ!!　…そーゆー問題ではないな。（'96年5月号掲載）

クレーム送った！

はっきり言って、同感です。あのワイドショーは私たちユーザーの片面しか見ずに、そのようなことを言っていると思いました。現実逃避しているのではなく、1つのゲームとしてその世界に入り、その中で自分の好きなキャラに愛着を持ったりするのであって、決して現実の恋愛ができないというのではないと思います。いくら『ときめき〜』が全国的に大ヒットしたからといって、そこまで言うとは、ワイドショーもたかが知れてますね。ちなみに、私はそのテレビ局にクレームのハガキを送りました。私としては、こんな見方で変人扱いされるのは、はなはだ不本意です。（佐賀県／BEETクン）

耳が痛い？

『ときめき〜』中毒者にとっては、少し耳が痛い内容だ。私も何回もクリアしたが、登場人物に過剰な思いはしなかったぞ。最後に、このゲームのウケる理由は「世の中に、ゲームのような女性がいないから」だそうだ。うーん、それは少し言えるかも(笑)。（山梨県／写植記号㋠クン）

ケッコー!!

僕も観てました。日テレもTBSだけかと思ったら、ゲーマーにまでケンカ吹っ掛けちゃって、知らないぞぉ〜!!　なんて、僕自身 "ごっこ族" でも "コケコッコー!!" でも、別に構わないんだけどさぁ。さて、校門の前で飯星ちゃんと詩織ちゃん2人が待ってたら、キミはどっちと帰るカナ!?(僕は3人で腕を組みながら(笑)。（福島県／桜桃太郎クン）

大人の社会現象

ゲームに対する偏見は消えることがないでしょ。やらない人にとっては確かに「異質」な存在だろうから。ま、それを「社会現象」とかにとらえるのは行き過ぎだねぇ。「恋人は2次元彼女」っていっても、別にどうするワケじゃないのに…。いくらなんでも、「僕は藤崎詩織ちゃんと一緒に暮らすんだー」って考えてる人、いないと思うよ（いたら…頑張ってください）。今、ここで誰が何と言ったって終わることのない、一部の大人の「社会現象」として、笑って済ませるしかないと思う。ふぅ、やれやれ。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

超ムカつくゥ。私たちィ、ゲームと現実をごっちゃにするほどバカじゃないよオ。それも判らないなんて、バッカみたーい。㋮折しも9月号のテーマが、そのコメンテーターたちの言う "現実逃避" ってヤツ？　何を言われるコトやら。ホント、やれやれ(苦笑)。

埼玉県
投球4 すばるれいかサン

有名になりたいんです。よくコミケで行列を作ってますが、せめて1度くらいは、自分の絵のために並んでくれるぐらいに上手くなりたいです。別にプロになりたいとか思わないけど。うーん、こんな絵を描いているようじゃ、ホントの夢で終わりですね。（'96年5月号掲載）

自信を持って！

「こんな絵を描いてるようじゃ…」とおっしゃっていますが、全然そんなことありませんよ。僕は優しさが伝わってくるような絵が好きです。僕の母は幼稚園の先生なので、遊びに来る園児たちによく絵本を読んであげるのですが、れいかサンの描く絵はきっと子供が好きなタッチだと思います。自信を持ってください。いつか自分で満足のいく絵を描けますように、頑張って。応援しています。（北海道／ヘル・ハイネルクン）

れいかサン、まどかは上手だと思うヨ。それに、一生懸命に描いた絵は、決して上手くなくても真心が伝わってくると思います。ヘル・ハイネル君が言うとおり、そんな雰囲気があるんじゃないかな。これからも、優しい絵を描き続けてほしいな。頑張って♡

投球5 S・Mな人生クン

PC-FXのアイドル、ロルフィーの登場するゲームは必ず出ると思います。一体どんなジャンルなんでしょう？　アクションかアドベンチャー？　恋愛シミュレーションだと少しシャレになりませんねー。18禁だったら…犯罪じゃないか!!　…にし



◀東京都／幻導機クン

とってもボケキャラな人

●①友人Tは柔道で相手に投げ飛ばされたとき、手で足を押さえていたので、一緒に保健室について行った。しかし、押さえられていた足は無傷で、腕に全治1ヵ月の骨折をしていた。…痛い所を押さえろ！　②しりとりをしていて「ウルトラマン！」と言った直後に「セブン」と付け足すが、どちらにしても終わっているT。③駅の公衆電話で、自分のかけていた電話の受話器を隣の人がかけていた電話に置いてしまったという、信じられんことをした僕。（神奈川県／初心者！　FIX　THE　ガウチッ子クン）

ても、絶対に彼氏やら家族やらでキャラが増えそうな気がする。

（'96年5月号掲載）

イヤすぎ

ロルフィーの家族？　まずお兄様でしょ。もう「アニキーっ」なお兄様。あ、でも顔はソックリだよ。だって兄妹だもん。――幻の字がトイレにいっているため、しばらくお待ちください。…で、次はお姉様ですね。やっぱり巨乳でないとダメでしょ。70のZカップくらい…。――幻の字がトイレに走ったため…以下略。P.S.てめーで言って、てめーでダメージをくらうネタは使わないようにしませう。（東京都／幻導機クン）



ちょっとオ、それじゃ変態家族もいいトコじゃん。あ、お姉様ったら…すぐそういうの、おもしろがってェ。裏面のイラストまで載せちゃったァ。㋮ハハハ、つい…。㋠もー、イヤすぎィ。

投球6　東京都
ダームの塔のガルバランクン

秋葉原の大きなCD店で、客のほとんどがアルバム5～6枚まとめ買いしててビックリ。チョット待て！音楽が「消耗品」になってません？1枚のCDを大切に聴くのも大事だと思います。　（'96年5月号掲載）

価値を大切にできる人

言ってしまえば、ちはるさんの言うとおり「買った中から名盤を発見する」ということなんでしょうが、個人的には感心しました。前の映画の件もそうなんですが、ガルバラン君は物事の価値を大切にできる人なのではないかと。もし世の中がおかしい方向に進んでいたら「おかしい」と言えるのは、こういう人なんじゃないでしょうか。意見の善し悪しよりも、「いい考え方をするなあ」と思います。いつまでも、そういう考え方を忘れないでほしいものですね。

（北海道／ヘル・ハイネルクン）



2度と買えない

昔、少ない小遣いの中からやり繰りしてLPを買っていた頃は、それこそ厳選して1枚のアルバムを購入し、1ヵ月それを聴き込んだものだった。確かに、その頃のほうが1枚のLPへの思い入れは強かった…が、まとめ買いには1つの理由があり、これが私に明日の食費をなくしてでも、レコードやCDを買わせる動機となっている。それは、「また今度買おう」と思ったレコードが手に入った試しはないということ。う～、バディ・ホリーの『ザットル・ビー・ザ・デイ』。あん時、買っときゃ良かった～!!　（東京都／力舟クン）

歌わねば！

私もまとめ買いします。金のあるときに買わないと、他のことに使ってしまうからです。それに、まとめて買っても、全部味わって聴いてますよ。まずひととおり聴いて、「よし、最初はこれや!!」というのを決め、思いっきり聴く。短大にいる間は車で1時間少々通学してたんで、車中は簡易カラオケBOX状態。健康にも良かった～。聴いたら、歌わな。（滋賀県／Deep PurpleのBURNは歌えたもんやないほどムズイと思った鯉の滝登り男クン）



まどかも“買いそびれる”って気持ちが走って、まとめ買いしてしまうほう。でもレコード会社の人に聞くと、店頭になくても大抵のものは注文で取り寄せられるのね（それが、なかなか面倒なのよねー）。まあ、どういう買い方にしても、1枚を大切に聴く気持ちは忘れないようにしたいです。

投球7　神奈川県
鈴木則明クン

人気声優がいろいろなゲームのキャラの役をするのは当然なのかもしれないけど、それによって、そのゲームにハマれないコトってありません？　たとえば私の場合、丹下桜さんはラジオのDJというイメージが強すぎて、『同級生』の美穂にはイマイチ感情移入できませんでした。

（'96年5月号掲載）

イメージも大切

渥美清と言えば「寅さん」であったり、ターキー（水の江滝子）と言えば生前葬（違うか？）。確かにひとつのイメージに締めつけられるのも窮屈（きゅうくつ）そうだけど、その1イメージが欲しい人もいるんだし、生涯親しまれる1キャラクタ、1イメージってのも大切なんじゃないでしょうかねぇ。　（福島県／桜桃太郎クン）

要は中身

特定の声優が多くの作品に出演してるから、いくつものゲームをやってみると、同じキャラが何人も出てくるような気がして、ちょっと寂しくなるときってありますよね。でも、声優なんてただのスパイスでしかなく、重要なのはゲームの中身。それはイメージの問題じゃなくて、単にクソゲー だったんじゃ…。

（東京都／南部智昭クン）

配役に異議アリ

ゲームにハマる以前に、「この役をこれがやるなんてヤダ！」というコトがあります。僕は『チップちゃんキィ～ック』で今この状態。チップちゃんの声がモロ外しだからです。そんな僕がチップちゃんの声として相応しいと思っているのは、あなたが引き合いに出した丹下桜だったりするんです、これが。もともとネコリータの僕はチップちゃんを5年以上も前から知っていて、「特別かわいい声の子じゃないと、イメージが合わない」と思っていました。

（神奈川県／竜聖騎士　西風王クン）



俳優などにも言えることだけど、個性的なのは大きな武器になる反面、それが裏目に出てしまうコトがあるんですね。以前、映画『サタデーナイト・フィーバー』で、J・トラボルタ役の声の吹き替えを郷ひろみが演ったけど、あれはホントにイヤだったなあ…。

投球8　静岡県
吉川左京クン

『同級生2』が、ここに来て予想外の18禁!!　長年（？）僕が求めていたものではあ～りませんか。18禁になった理由、ありゃウソだね。PC-FXのあまりの不人気に、そうせざるを得なくなったのは見え見え（素直に喜ばないヒネくれ者）。それに比べ、買うつもりだった『ドラゴンナイト4』ときたら、どうでしょ。相変わらずのせこく強引な乳首隠し。呆れて買う気をなくしたね。あ～あ。

（'96年4月号掲載）

やるからには…

理由なんて、どうでもイイことじゃないかなぁ。ただ、やるからには思いっきりやってほしい。過激なまでに突っ走ってほしいのだ!!　教育委員会、PTA、何するものぞ!!「教育上、悪影響がある」などとホザきくさったら「そんなくらいで悪影響が出るなら、そりゃテメーらの教育が悪いんだよ!!　わかったか、このスットコドッコイ」とでも言ってやろうか。頑張れ、NECアベニュー。私は応援するぞっ!!

（滋賀県／鯉の滝登り男クン）

見極めが肝心

18禁である意義って、どうやら、あるようでないのかもしれません。というのは、18歳くらいになると、やってもいいことと悪いことの判断ができるハズなのに、できていない大人が多すぎる。つまり、18歳以上でも未満でも、変わらない状態になってしまっているようです。アダルトゲームキャラのやっているようなことを、女性の行動の常識としてしまうのは、あまりに失礼なことですよね。「キャラから学ぶべきこと」と「別世界のことと割り切る」のを、僕たちは見極めるようにしなくてはいけませんね（主旨を変えてしまって、申し訳ありません）。

（北海道／ヘル・ハイネルクン）



TVゲームが登場して何年も経ち、年齢層はスゴク広いワケでしょ？　それこそ下は小学生から、上は社会人やおじーちゃんとか、おばーちゃんまで。それなのに、いまだに“オタクのオモチャ”的に異端視する風潮があるのも、変な話だよねえ。そういう意味でも、大人が楽しめる作品があって当然だと、まどかは思うケドなあ。

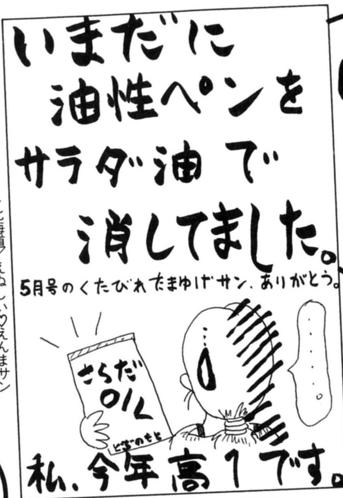


とってもボケキャラなん

●①クラス替えに伴い、穏便に1年を過ごそうと決意。教室では『ときめきメモリアル』の話をするときは「T・M」というコードネームで話すことにした僕とM。②だが、すぐに見破られ、冷たい視線を感じる今日、この頃。③部長になった者が自由に活動内容を決めることができる、わが将棋部。④昨年は将棋部の名を借りたアニメ部だった。⑤今年は声優好きのT、競馬好きのS、ゲーム好きのAが部長の座を狙っている。⑥3人の趣味すべてが守備範囲に入っている部員、僕。（愛知県／小沢ユキヒロクン）

ビジュアル版 とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)、バカバカしくも愛すべき"ボケた人"を大募集!!



▶北海道/えぬしい♡えんまサン

㊥高いケドなたね油が良く、ゴマ油はベタつくので不向きだそう…いるのねえ、まゆげクン系のボケさんが。さすがリーダーズランド、ボケ人材の宝庫! ㊦いちばんボケな人が…みんな、お姉様に言われたくないよねェ?



▶東京都/カ舟クン

㊥夜中にヘッドホンつけて大音響でゲーム。翌朝、音量を下げ忘れてTVの電源を入れたとき、この状態になりますね、ハイ



▶愛知県/くたびれたまゆげクン

㊥お姉様も、やったよねェ、てりたまバーガーで。㊤この虚しさは、やった人にしかわかるまい…



▶石川県/チョロッパ～卍クン



▶沖縄県/勇者ニケクン

㊥乳首は、ちはるの規制が厳しいからねえ(苦笑)。騒ぐから、逆にブームになってしまっているというウワサもあるケド。㊦ダメだな、コイツは



▶茨城県/高橋明夫クン

㊥ないのはかえって変だケド…そこまでやるか?(笑) 油性ペンを消す場合、なたね油を…(よしなさいって)。㊦ダメだな、コイツも

㊥軍師らんまる師は、本屋でPCエンジンファンの発売日に毎月やってる…類は友を…



迷えるユーザーに愛の手を♡

こちらまどかとちはるの 特別捜査本部

優秀(!?)なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守(笑)。頼み、疑問、なんでもドーゾ!

A コミックシティという同人誌即売会に行ったら、パンフレットを強制的に買わされた。もしかして騙されたの? 教えて、O君! (東京都/南部智昭クン)

Q では、編集部員O君(笑)。「パンフレット購入代金が入場料になるコミケもあります。大きなもので"コミックキャッスル"(月に1～2回開催)、"コミックシティ"(全国各地で開催)、"コミックライブ"(1～2カ月に1回開催)の3つが、そのような形態です。自主開催ではなく企業体が主催しているからだそうです」とのこと。パンフレットの購入代金は、大体600～700円程度です。

A まどかさんの『夢占い事典』について詳しく教えてください。僕もほしいです。(富山県/どいんびーなお玉兄さんクン)

Q 東京・新宿の紀伊國屋書店に問い合わせたところ、夢占いの本は30冊以上ありました。まどかが持ってるのは『夢占い・夢判断入門』(永岡書店/アリアドーネ・ユウコ著/780円)と『夢占い事典』(河出書房新書/マドモアゼル愛著/1200円)。あと「欲しいな」って思ったのを挙げておきますネ。『細密夢占い事典』(学習研究社/浅野八郎著/1000円)、『ズバリ的中夢占い事典』(日本文芸社/武藤安隆著/1200円)。

僕の私の 名曲アルバム

思い出の曲、隠れた名作、最高のBGMなどなど。新旧・ジャンルを問わず、オススメの曲を募集します♡

僕にとっての"TK"

あまり一般に売れている曲って聴かないんですけど、唯一ハマッているのがMY LITTLE LOVERです。アルバム『evergreen』は聴いていると、ホントにすがすがしい気分になって、心が安らぎますよ。結局言いたいのは、僕にとって"TK"と言えば小室氏ではなく、小林武史さんであると…そーゆーことです。

(神奈川県/大宇宙まきるクン)

このアルバム、好き!! 『白いカイト』『Hello,Again』『Man&Woman』とヒット曲が3曲も入ってるし、パッケージもかわいい♡ ボーカルのAKKOは、"ミスチル"育ての親・小林氏の秘蔵っ子と言われてるんだって。

帰ってきた!

やはり11年ぶりに活動を再開したラッツ&スターでしょう。彼らの歌う曲は、これからの夏の季節にも合うし。その中でも、やっぱり『街角トワイライト』『ハリケーン』が好き。

(滋賀県/鯉の滝登り男クン)

ネズミ年にちなみ、再結成したとか。『ハリケーン』大好き♡ 実はまどか、シャネルズの頃から大ファンで、セーラー服で新宿ルイードなんかに通ったモンです(古い話…年がバレルわぁ…)。

運転に最適♡

私はやはり、ゲームミュージック。とくに最近はドライブゲームの音楽にハマッているところ。そこで私のベストアルバムは『セガラリー・イグニッション』。ドライブゲームだけあって、車の運転中にかけると最高にのれますね。

(大阪府/司隆クン)

ワクワク♡

みんさんT-スクエアというバンドをご存じだろうか? そう! あのF1のテーマ曲「Truth」で一躍有名になったバンドだ。まどかさんも、あの曲を聴くたびにワクワクしていたのでは? 「マンセルぅ～♡」とか言って(笑)。

(東京都/ダームの塔のガルバランクン)

ドライブゲームには名作が多いよねェ。盛り上がりすぎて、事故らないよう気をつけてねェ、司隆クン。㊤Tスクエアの曲を聴くと、まどかは興奮状態なので(パブロフの犬状態…)、運転中にはかけられない。㊦もう心配ないでしょ、免許ないしィ。㊤その話は…(涙)。

●①某中古屋では、同じソフトなのに新品より中古のほうが高い。②同じ中古屋で「『スーパーシュヴァルツシルト』ください」と言ったところ、持ってきたのは「SNATCHER」だった。"ス"しか合ってないよ、おっさん。(茨城県/薔薇色翠星歌劇団クン) ●何も勉強せずに受けた、僕の世界史解答編。①3B政策とは何か? 「バブバブ、ベイビー、バァー」。②3C政策とは? 「母ちゃん、転んで、こんにちは」。…投げやりである。③イギリスと対立した国は? 「邪馬台国」。(次のページへ続く)

みんなが評論家

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

極私的ゲーム評

スチームハーツ

テイジイエル
スーパーCD-ROM²
'96年3月22日発売　8800円(税別)

読者評価		
総合	22.119(216)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.190(158)	3.714(197)	3.380(306)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.738(151)	3.833(182)	3.261(454)

ニチブツ…？

ゲーム内容を一言で言えば「ニチブツのシューティング／」。いやぁ、うれしいねえ。『テラクレスタ』を彷彿とさせる連射の利かないバルカン。自機を無視して動く敵キャラ、プログレ風のBGM。どれも似たようなデザインのボス…PCエンジン版『アームドF』（この移植はヒドすぎ／）を持っている程の（笑）ニチブツ・シューティングファンなら買うべきでしょう。ゲーム性に関しては「自機の遅さを利用して弾の間をかいくぐる」か「弾を引きつけてブーストで一気に抜ける」かの二択を場面に合わせて選択しながら進んでいく「弾よけ」の要素が強い。そのため、「撃ちまくりの快感」を味わうには、少々ツラいような気が…。

（岩手県／バニッシュモンスタークン）

ビジュアルは本当にキレイ。初回の画集は一気に売り切れ、今は再販版しかないとか。木村キャラって、Hシーン(？)も、いやらしさを感じさせなのよネ。

弾よけの快感

かなり良作。まずブーストで一時的に加速できるのがおもしろい。今、ゲーセンのシューティングで流行している「ボンバーで敵を一気にせん滅／」っていうのより、こっちのほうが弾よけに熱くなれる。クリア後のビジュアルは静止画だが、言うことはないでしょう。それより途中の会話のアニメーションに注目してほしい。顔のパターンがけっこうあり、口パクと音声が良く合っていて、小さい画面内で良く動く。お気に入りの機体はファラで、装備はバルカンにミサイル（下手なくせにイラバの道を行くし…笑）。ファラのバルカンは、アーケードゲームの『レイフォース』を彷彿させるところが気に入ってる。それとミサイルは、うまく使えば後方攻撃（置き逃げ）もできるので、攻撃に幅が出てくる。あえてひとつ要求すると、ショットのパワーアップが、今何段階なのかわかるようにしてほしかったかな。

（埼玉県／ウイル♪クン）

HARDでも、あのランクは低すぎよォ。とはいえ、ボスだけは異常に強いしィ。

上出来だ

上出来だと思う。ストーリーもしっかりしているし、難易度もちょうど良い。とくに良かったのは、効果音。敵を落としたときの音は「これこそシューティング／」と思わせる。また、キャラクタの攻撃の違いによって、攻撃がワンパターン化しない。シューティング好きの人なら、やっても決して損はしないと思う。あえてひとつ文句を言わせてもらえば、ビジュアルシーンを飛ばそうとしてRUNボタンを押すと、同時にポーズがかかってしまうこと。これは、けっこううっとおしい。でも、まあいいか（良かねえよ／）。

（愛知県／イシュザーク008クン）

シューティングはテンポが命。ビジュアル飛ばすのにポーズがかかるなんてねェ。

ぷよぷよCD通(2)

NECインターチャンネル
スーパーCD-ROM²
'96年3月29日発売　7800円(税別)

読者評価		
総合	22.932(132)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.355(94)	3.661(218)	3.559(187)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.000(43)	4.186(49)	3.169(506)

ウルテク、あります

確かに前作よりおもしろくなっている。でも1つだけ不満がある。それは「ふたりでぷよぷよ」で使えるキャラは、ノーマルモードで戦ったことがあるキャラしか使用できないこと。「マスクド？？？」（あえて自主規制）だけでもキツイのに、延長戦キャラである「アクルベア」と「ゾンビ」を出すのは超キツイ〃（LV.1の延長戦キャラよりはマシだが）。せめてクイックターンによる時間稼ぎができたら…。あ〜あ、ウルテクで全キャラを使うコマンドがないかな〜(涙)。あとPC-FXにも移植してくれないかな…。

（岐阜県／ラジカル＝カンパニークン）

全キャラ使えるコマンド、ウルテク班に聞いたので、伝授します。マルチタップの1P、2P、4Pにパッドをつなげて、4Pの方向キーを右に入れたまま、ふたりでぷよを選べばOK／

目指すは、大連鎖

ぷよぷよっとしてなくて固そう。落ち方も引きずるような感じでぎこちない。BGMもブツブツ切れるし、人気声優を使っているわりには少ししかしゃべらず、キャラ紹介もナレーションだけなので「これじゃ、誰でも一緒だな」なんて思いながらイージーモードをクリアしたら、ちゃんとお芝居シーンが出てきた。あるなら最初から出さんかい(笑)。元が『ぷよぷよ』なので、買って損することはないです。それよりもいちばんの問題は、大きい連鎖を組めない自分の実力かも。相殺システムが全然役に立たない(笑)。さて3連鎖の練習しよっと。

（東京都／てすた☆めんとクン）

ナレーションは、アレンジが数種類あるとか。しかし、30回以上プレイするのは…。



◀神奈川県／マスクド米ットFXクン

⬆豪華声優陣なんだし、もっとしゃべってほしかった。「沙希ちゃんが"のっほほ〜"ってしゃべってる。怒りたくても、怒れない(泣)」とは、虹野ファンの仙台新人・とら君（⇦なんと読者出身／）

背景がない

前作に比べると、おじゃまぷよの落ち方が改良されている。重量感が出て良くなったと思う。あとキャラごとの声。他機種はやったことがないのでわからないが、うろこさかなびとやバロメッツなど、おもしろくて聞き応えがあると思う。悪い点は音楽、背景なし（⇦仕方ない？）。それからPCエンジンオリジナルの漫才シーンは、途中でセーブできないの？　もしそうだったら、毎回スケルトンTからなんで…。見る気がなくなってしまう。もう少し改良できる点がありそう…。なんとなく物足りない気がするのは、僕だけ？

（千葉県／平晴春名クン）

私ィ、サンプルのときフィールドバック真っ黒で気になってたのよォ。完成版はグラフィックが入ると思ったのにィ。

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'96年4月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト666本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。

FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
デア　ラングリッサーFX	FX	4月26日	24.758(30)	4.591(24)	4.152(48)	3.955(39)	3.924(60)	4.394(17)	3.742(151)
アニメフリークFX　Vol.3	FX	4月5日	20.746(386)	4.055(210)	3.400(387)	3.182(434)	3.618(230)	2.855(604)	3.636(211)
スーパーパワーリーグFX	FX	4月26日	19.524(507)	3.476(467)	3.333(426)	2.905(595)	3.333(427)	3.476(402)	3.000(567)

とってもポケキャラなん

（前のページの続き）④当時のイスラエルの首相は？　「宇野さん」。⑤これを説明せよ。「何となく、そうしたかった」。⑥結果、マイナス11点（⇦そこまでしなくても…）ですぅ。（神奈川県／日本史選択者・宍戸岳彦クン）　●①本屋に5月号を買いに行ったが、なかった。②数軒回ったが、やっぱりない。③よく見ると、なんかカラフルなヤツがそうだった。④それならどこでも置いてあったが、「パチンコ㊙ガイド」だと信じて疑わなかった。⑤何でこんなに派手なんだ？（東京都／てすた☆めんとクン）

ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション

レイフォース／NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'96年3月29日発売 8800円(税別)

読者評価			
	総合		24.886㉕
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.396㉙	4.320㉘	4.037㉝
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	4.075㊲	4.301㉛	3.754⑭

新しい予感

これまでの新世代RPGと違い、間違いなくPCエンジン路線を受け継いだ正統派と言える。しかし、いかんせん内容が単調すぎて（とくにゲーム序盤）、イマイチのめり込めなかった。キャラが大きすぎてどこを歩いているのかわからない。画面が暗すぎて、テレビの明度を上げないとプレイしづらい。ドットキャラやデザインがイマイチ…などなど、不満点は数えあげたらキリがない。しかし、天候システムや大容量メモリを活かしたド派手な天使召喚魔法など、注目すべき点も多々あり、新しい予感を彷彿させるものがあった。そもそも、レイフォースはまだ新しいメーカーで、老舗のファルコムなどと比べること自体、間違っているのかも。それに前作『スタートリング・オデッセイII』に比べると目を見張るべき進歩を遂げている。その点を考慮すると、十分及第点に達していると言えるだろう。ユーザー諸氏には多々不満はあるだろうが、ここは暖かくメーカーの成長を見守ることにして、次回作でのさらなる発展に期待するとしよう。P.S.クリア後に心に強く残ったのは、消えゆくダイナの微笑み。彼女にはもう少し明るい未来が残されていてほしかった…。（東京都／かえるの使いクン）



「彼女はあれで幸せだったのだよ、うん」とは、軍師らんまる師。まどかはプレイしてないケド、ダイナの影のあるイメージが気になってた。一体、どんなドラマがあるの…？ ㋠プレイしてない人にはァ、教えないもーんだ（編集部の意見一致）。㋮ちぇっ。

いいゲームだ！

いやぁ、素晴らしい。この一言に尽きます。やってくれましたね、レイフォースさん。ファンタジー系でしか燃えないボクを、見事にハマらせてくれました。特筆すべきはグラフィックと音楽。背景も緻密(ちみつ)に描き込まれ、臨場感あふれるサウンドがゲームを盛り上げる。胸を張って言えます。いいゲームだ。それにしても、シンディーに迫る触手。スカートの中に入ったときは、ワクワクしました（中の様子も知りたい!!）。やっぱり、美少女には触手ですよ、しょ・く・しゅ♡ アニメ制作の人も、そうとうきとるねえ。

（富山県／男色ディーノ様クン）



アナタのほうが、相当キテるわよォ。レイフォースのRPGには必ず〝お約束〟があるけどォ、触手にはまいった。

4作中、3番目

レイフォースのゲームと18禁のためにPC-FXを買ったのだから、そりゃあもう、じっくりプレイいたしやしたよ。でも出来のほうは、1年以上待った期待を満足には変えてくれなかった。まずRPGのお約束の仲間との悲しい別れ＝死、これがない。ダイナがジェイの元恋人と言われても、パーティの一員として一緒に戦ってないから仲間という実感がなく、全然悲しくなかった。それにパーティは最初から最後まで同じで、ヒロインの恋のライバルもいない（一応、ダイナか？）。ラストボスのルシファーは強いワケじゃなく、しつこいだけだし（1時間も戦ってた）。要するに、盛り上がりに欠けるのだ。いちばん評判良かった『スタートリング・オデッセイII』はビジュアルの量は多かったけど、けっこうセコかったのに対し、PC-FXになってそれはなくなり、見た目には良くなった。だけど中身がイマイチなので、僕の中では、4作品中3番目の出来ですな。次回作はぜひ『スターブレイカー』系のRPGを頼みます。進歩のない男、吉川左京でした。（静岡県／吉川左京クン）



『スタートリング・オデッセイ』とキャラも似たりよったりでェ、大して変わらないように見えたけどォ。とはいえ確実に進歩しているメーカーとしてェ、すごく好感が持てるんだよねェ。

意外性が少ない

すっごく惜しいゲームだと思う。システム的にはかなり操作しやすくなってるし、アクセスなど「本当にCD？」と疑うくらい少ないし、短い。音楽もすごくいいし、音質もCDに匹敵する程良い。しかし、ストーリーは単調で意外性が少ない。グラフィックも天使召喚とかはすごいけど、その他のフィールドや戦闘シーンがPCエンジンとあまり変わらない。それにスプライトキャラで表現しているシーンが多いので、もう少し改善してほしかった。あとダンジョンがやたら広いのはストレスが溜まった。あれはあまりに無意味。もう少し何とかならないものだろうか。まあ、全体としてみればかなりいいゲームだと思うので、買って損はしないと思う。（山口県／美少女からおやじまで（笑）クン）



天使召喚のグラフィックは本当にキレイだった。ゲーム全体があのクオリティなら、かなり見栄えがしたと思うなあ。

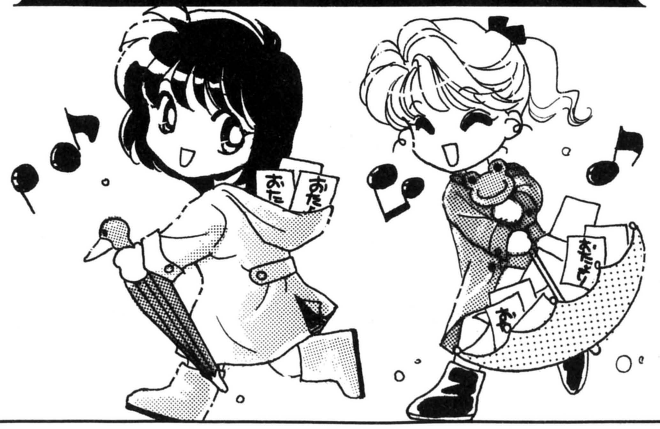


◀愛知県／おめがとらいぶクン



✪浮遊大陸に行くときがァ、いちばん迷ったなあ、私ィ。取説にも、何も載ってないしィ。飛空戦艦メギドに乗ったまま、30分ぐらい途方にくれたっけェ。ストーリーなどはGOODだったけどねェ

おたより待ってます♥



リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集中。待ってます♡

ガーン!! 運転免許が失効してしまったー!! 誕生日で更新かと思いきや、去年で切れてたとは…。運転してないから、気づかなかったよう。編集部では〝ボケに関しては、ホントにイロイロやってくれる〟とみんなに妙に感心されちゃうし。オーストラリア旅行できる程のお金かけて教習所に通ったのに（涙）。なくなると運転したくなるモンで…今度はオートマ免許を取りに行きマス。また書くネタが増えて良かったかぁ（そういう問題じゃないでしょっ！）。㋮

やってくれるわァ。さすが、お姉様。ま、私にバーンと仕事はまかせてエ（時間かかるでしょオ？）、頑張って教習所に行って来て！ え、免許取るのやめる？ どういう意味ィ？ でも私ィ、交通安全のためにも、こういう人は免許がナイほうがイイと思うんですけどねエ。みんなはァ、どう思う？㋠

では、来月♡（まどか＆ちはる）

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

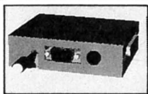
とってもボケキャラなん

●他人の幸福が大嫌いな私は、自動車教習所のビデオに登場するカップルが危ない目にあうたび、微笑んでしまう。（富山県／西村信彦クン） ●5月号の麻耶黎人クンへ。PC-FXが徹視すべきなのは、バーチャボーイでもジャガーでもなく…。プレイディア（笑）。（東京都／てすた☆めんとクン） ●①5月号のカラーイラストのコメントに「男性プレイヤー人気No.1、マルセル」とあった。私のようなショタが多いのか、ここの読者は？（笑） ②どんな雑誌だよ、一体…。（埼玉県／右手の朱色鉛筆クン）

クリエイター養成講座

基礎編

ゲームは作ってみたい、けれども難しいプログラミング言語はとても使いこなせそうにない。そんなプログラム入門者のみなさんに朗報！　かんたんにプログラムを組める言語、BASIC登場。
(文・構成　クリエイターズ・サポート部・坂本章)



でべろスターターセット販売開始！　1万5000円(送料・税込)

やっとでべろBOXが増産できました。お待たせしてしまった皆さん、ごめんなさい（とくに2月頃から注文されていた方)。今ごろはもう、手元に届いていると思います。

さて、増産記念、というわけではないのですが、『でべろスターターキット・アセンブラ編』と『でべろBOX』をセットで販売することになりました。送料込みで1万5000円です。

お申し込み方法は、紙に、住所・氏名・電話番号を明記の上、『でべろスターターセット注文』として、現金書留で1万5000円を同封して下記住所までお送りください。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
クリエイターズ・サポート部
「でべろスターターキット」係

出るぞ！　でべろBASIC

最初にお知らせ。でべろでの開発言語にBASICが加わることになった。BASICとは、プログラム初心者の入門に最適な言語として定評があり、アセンブラのように難しいハード周りの知識や概念などをつかまなくても、かんたんにプログラムが組めてしまうという言語だ。発売日は7月中旬を予定している。

さて、このBASIC編だが、前回のアセンブラ編と同様、全国の書店で発売する。その構成は、マニュアル書籍とインストール用のフロッピー、そしてでべろ用のCD-ROM²というもの。マニュアルの内容は、BASICの基本的な扱い方、命令のマニュアル、そしてサンプルプログラムとその解説だ。CD-ROM²には、BASIC本体とサンプルプログラム、サンプルCGなどを収録する予定だ。

でべろBASICに必要なのは、PCエンジン本体、スーパーCD-ROM²システム、でべろBOX、MSXもしくは、PC-98などのパソコン。プログラムはパソコンで作ったプログラムをBASICで読み込んで実行する方法と、パソコンのキーボードを使ってBASIC上で直接プログラムを作る方法がある。

What's BASIC?

BASICというのは、簡単にプログラムを組むことのできる言語だ。例えば、でべろのアセンブラでは画面に文字列を表示するのに、リスト1のようにいくつもの命令を記述しなければならなかったのが、BASICではリスト2のようにほんの数命令で、できてしまう。またアセンブラのように、命令が見た目に意味不明な文字列でなく、簡単な英語の単語が使われているので理解しやすく、覚えやすい。実際にリスト1と2を比べてみて、どちらが分かりやすいかといえばリスト2のほうだろう。また、BASICはプログラムを作りつつ実行して、動作を確かめたりできるので便利だ。

そのかわり、といってはなんだが、実行速度はアセンブラに比べると遅いし、できることにも制限がある。でも、誰にでも簡単に扱えるというのがBASICの魅力。もし、BASICでの限界を感じたなら、そのときはアセンブラに移ればいい。プログラムの組み立て方や考え方をBASICで十二分に学び、身につけてから、アセンブラのプログラミングを始める、というのがこれからプログラマを目指す人には、いいステップアップの仕方ではないかと思う。

でべろBASICの仕様

でべろBASICは、普通のBASICにPCエンジン独自の命令（CD-ROMの制御など)を一部加えた、という感じのもの。特別に変な書式、というわけではないので、BASICを知っている人ならすぐにでも使えるだろう。また、アセンブラ命令の呼び出しも可能なので、でべろBASICの基本命令にないものでも、ユーザーが独自にアセンブラ命令を呼び出して使う、ということも可能になっている。ただし、扱える数値は整数のみで、変数の長さは2文字までという制限があるが。

右の表は、実装予定の命令の一覧表だ。参考にしてほしい。

BASIC基本命令
　NEW,LIST,DELETE,AUTO,EDIT,RENUM, RUN
変数制御
　DIM,ERASE,SWAP,DATA,READ,RESTORE
制御命令
　GOTO,GOSUB,RETURN,IF〜THEN〜ELSE,
　FOR〜NEXT,ON〜GOTO,ON〜GOSUB
画面制御
　CLS,SCREEN,LOCATE,SCROLL,VSYNC
カーソル制御
　PRINT,XLOC,YLOC,XPOS,YPOS
グラフィック制御
　PSET,LINE,CIRCLE,PAINT,POINT
スプライト制御
　SPRITE$,PUT SPRITE,SET SPRITE
カラー制御
　COLOR,PALETTE
ファイル操作
　LOAD,SAVE,BLOAD,BSAVE,OPEN,CLOSE
　SEEK#,FREAD#,FWRITE#
キーボード入力
　INPUT,INKEY$,INPUT$
サウンド
　BEEP,SOUND,PLAY,CDPLAY,ADPCM
ユーザ入力
　JOYPAD,JOYNEW,SETMOUSE,MOUSE
I/O
　VDC
割込
　ON INTERVAL,INTERVAL,ON PAUSE,
　PAUSE,ON TIMER,TIMER
マシン語命令
　POKE,PEEK,VPOKE,VPEEK,DEFUSR,USR
数値関数
　ABS,SGN,SQR,RND,INT,FIX
文字列関数
　ASC,CHR$,STRING$,MID$,INSTER,HEX$,VAL

リスト1　アセンブラ

```
        include "develo.mac"

        org     $8000

        lda     #10
        sta     _al
        lda     #12
        sta     _ah
        lda     #2
        sta     _dh
        jsr     dv_Screen1

        stwi    _bx,TextData
        lda     #4
        sta     _dh
        jsr     dv_Screen1

        jmp     dv_Standby
TextData:
        db      "Develo for Assembler",0
```

リスト2　BASIC

画面上の任意の桁数・行数に文字を表示させるための命令。
LOCATE X, Y として使い、Xには任意の桁数、Yには任意の行数を指定する

```
10 LOCATE 10,12
20 PRINT "Develo for BASIC"
30 END
```

画面上に文字列や数値、変数の内容などを表示させる命令。
PRINT[“文字” or 数値 or 変数] として使う。

END文。プログラムがここで終了することを知らせる。原則、以降のプログラムは実行されない。



クリエイター養成講座

CG編

前回までは、一枚絵のCGを描く方法について説明してきた。今回は、実際にゲームで使うキャラクタの作り方について説明しよう。使用ツールは、いつものマルチペイント。

（文・構成　Orc）

ゲームのキャラクタを描く

世の中、3Dだのポリゴンだのいわれるようになって久しいけれど、ドットCGという細かいキャラクタを描く必要性はなくなっていない。ウインドウのアイコンや2Dマップのパーツ、さらに小さい文字のフォントなども含まれる。

限られた大きさや限られた色数で、描いたモノがそれとわかるようにするには、少しばかりコツが必要だ。小さなキャラクタなので、描くときにはルーペ機能で拡大しながらという作業になるが、常にできあがりを意識するのだ。どの色の点を置けばいいのか分からなくなったときは、試しに置いてみて、すぐそれを元の拡大前の画面で確認すること。ルーペ拡大画面では、小さいキャラクタでもバランスが取りにくいのだ。

そういう話もしないといけないなと思って、どんなキャラクタを例にしようかと悩んでいたら、題材は向こうから飛び込んできた。次号のPCエンジンファンの付録CD-ROMに収録されるフリスビー犬のゲームを作るにあたって、犬の絵を描いてほしいという依頼がきたのだ。

使っていい色は、スプライトを重ねたときに透明になる色を除いた15色。腕の見せ所だ。

■フリスビー犬のグラフィック仕様

① 左向きの犬の、静止パターン2点（16×16ドットサイズ）
② 左向きの犬が、前傾姿勢のパターン１点（16×16ドットサイズ）
③ 左向きの犬の、ジャンプ中のパターン2点（16×16ドットサイズ）
④ 左向きの犬の、歩行パターン2点（16×16ドットサイズ）
⑤ フリスビーのパターン１点（16×16ドットサイズ以下）

アクションゲームのキャラクタの場合、動作という要素が入ってくる。その動作をしている最中の姿勢というのは、立ち止まっている姿に比べて非常に想像しづらい。描くときには、できればぜひ本物にあたって、その正確な形と姿勢を写真などにおさめ、それをCGに取り入れたいものだ。

さいわいにして、日本フリスビードッグ選手権なる競技会が行われていることを知り、フリスビーを追って走ったりジャンプしたりする、実際の犬の姿を見ることができた。これで犬のキャラクタはもう完璧にできあがったも同然だ。

もしも題材の写真などが見つからなかったり、架空のものを描かなければならなかったりしたときは、近いものを参考にしよう。例えば犬の写真がどうしても見つからないとき。馬も犬も同じ4本足の動物だ。多少関節の長さや筋肉の付き方が違うだけで、参考にはなるだろう。と競馬雑誌を見てみるなんてこともできる。あとは想像力しだいだ。



✪フリスビーをうまくキャッチした瞬間の犬の姿。（写真提供：日本フリスビードッグ協会）

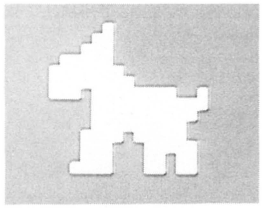
ドットCGも基本は同じ

前号までの一枚絵を描くときと、基本的な描き方は同じだ。まず輪郭を取って、大まかに着色していき、細かく修正、ハイライトなどのアクセントを入れる。

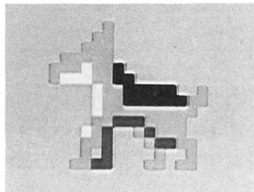
ただし、16×16ドットという本当に小さくてドットの数が少ない場合、ルーペ拡大画面ではほとんどモザイクのフィルタをかけたような粗い大きなドットでの作業になる。この際自分の頭の中で、元の写真にモザイクをかけてみて、その部分が何色になるのかを考えるといいかもしれない。ただ、目などの特徴を表す部分は、実際の姿をデフォルメしてでもしっかりとCGに描きこむのがコツだ。

一通り描きおわったら、実際にゲームのプログラムに組み込んで、動きを確認してみよう。大きさやバランスのばらつきがないか、うまく動作が繋がっているかをチェックして問題がなければ完成だ。

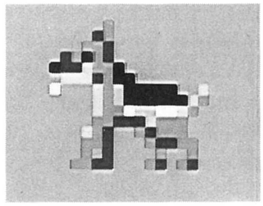
基本のポーズから



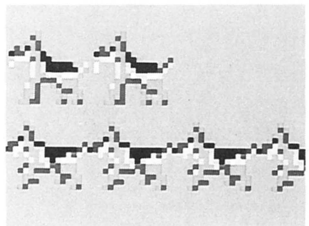
✪小さいのでシルエットで輪郭をとる



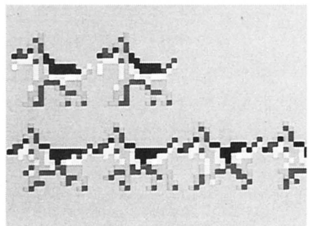
✪明暗や色の違いを大まかに描きわける



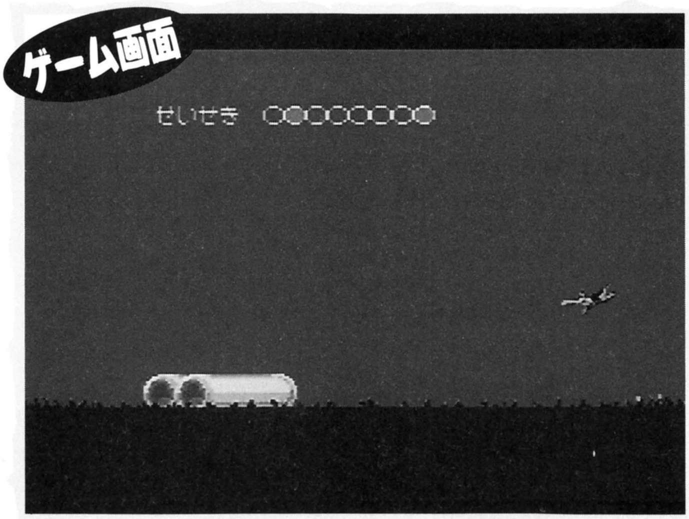
✪舌や目はわかりやすく目立つように描く



✪同じようなポーズを描くときは、まずひとつを完成させてから、そのポーズを必要なだけコピーしておく



✪そのあとで、細部を少しずつ変化させていく。アニメーションさせるなら直前のパターンからのコピーがいいかも



✪プログラムに組み込んで、PCエンジン上で動かしてみる。背景やスプライトのキャラクタを合成した全体の色のバランスなどは、パソコンの画面上ではチェックできない

プログラム入門

アセンブラのプログラムとは、CPUにあてた仕事の指示書だということがわかった。しかし、CPUには画面に絵を表示したり音を鳴らしたりする命令は用意されていない。では、どうやってこれらを行えばよいのだろうか？

（文・構成　諸橋康一）

プログラムの中身

プログラムはコンピュータにあてた仕事の指示書であり、それを直接実行するのがCPUであるという話をした。今回はもう少し踏み込んで、プログラムの動作を解説してみよう。

●脇役たちの存在

PCエンジンの場合を考えてみよう。PCエンジンにはパッドが接続されていて、それを操作することでゲームのキャラクタを操ったりすることができる。テレビと接続すれば、画面に画像を出したり、音を鳴らしたりすることもできる。

前回は、音楽の世界を例にとり、１つのプログラム(ゲーム)が実行される様子をオーケストラの演奏にたとえてみた。CPUは指揮者であり、プログラムは譜面だった。そしてバイオリンやトランペットを演奏する人々にあたるのがPSGやVDCといった装置だと、新たな謎を出しておいた。

指揮者が直接トランペットなどの楽器を鳴らすことはなく、演奏する人に対して合図を送るだけだ。

PCエンジンの場合もこれとおなじで、TVの画面に画像を出したり、音を鳴らしたりすためには、その専門家（PSGなど）に必要な指示を送ることによって行う。

プログラムはCPUにあてた仕事の指示書だが、その中には、PSGなどにどんな合図を送るかの指示も書かれていなければ、絵も音も出せないのだ。

●プログラムで実現するには

しかし、アセンブラの命令を調べてみても、PSGやVDC、ジョイパッドに対する命令というのはほとんど存在しない。PSGなどの周辺装置は、直接CPUとやり取りすることができないので、合図を出すことも、その結果を受け取ることもできない。

これではどうにもならないので、特定のメモリを介してデータを受け渡したり、ＢＩＯＳを呼び出すことで合図を送ったり、周辺装置からの割り込み信号によって合図を受け取ったりできるようになっている。

プログラムの大半は、じつはこういった処理に費やされているのだ。

●CPUの役割

ごく単純なシューティングゲームを作る場合を例にして、プログラムにどのような処理が必要になるのかを考えてみよう。

・画面の上のほうに敵キャラを配置

・画面の下のほうに自機を配置

・パッドのボタンでミサイルを発射

・敵に命中したら命中音を鳴らす

ダーツやアーチェリーみたいなものを想像してもいい。プログラムの中に必要なのは、それぞれ以下のようになる。

・敵を表示するように指示を出す

・自機を表示するように指示を出す

・ボタンが押されたかを調べて判定する。もし押されていればミサイルを表示するように指示を出す

・ミサイルが命中したかを調べて、もし命中していれば音を鳴らすように指示を出す

敵や自機、ミサイルの表示では、VDCに指示を出して行うわけだが、それらを表示するためには、それぞれに形や色、表示位置などの情報が必要になってくる。それらの情報を用意して、指示を与えるのがCPUの仕事というわけだ。

また、ボタンが押されたかどうかの情報を受け取って判断するのも、ミサイルが命中したのかを判断するのも、CPUの仕事なわけだ。

このように、プログラムのとおりに忠実に実行するCPUは、じつは一番の脇役ということになる。

●アセンブラのプログラム

次号の付録に収録されるサンプル『フリスビー犬ジョン』は、アセンブラで作成されたプログラムだ。

次回のこの講座では、実際に動かして遊べるこのプログラムを例に、アセンブラで画面に文字や絵を表示したり、音を鳴らす具体的な方法についての謎を解いてみようと思う。

```
;●スプライトパターンデータ
dat_ptrn_sg:
;No. $0200 用パターン ($4000/vram) : フリスビー
        DW      $7C00, $F800, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $7C00, $C000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $7C00, $C000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
;No. $0202 用パターン ($4040/vram) : 犬ー静止(1)
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $1000, $9200, $7300
        DW      $8BF2, $0BFC, $09F8, $0040, $1000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $8000, $0000, $0130, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0400, $0400, $1800, $2800, $1C00, $7400
        DW      $0E02, $0E06, $0FFC, $0C78, $18B8, $184C, $1024, $3048
        DW      $0000, $0000, $0000, $0800, $0400, $5400, $F200, $7B00
        DW      $89F2, $09FC, $0938, $03C0, $1440, $0430, $0400, $0C24
;No. $0204 用パターン ($4080/vram) : 犬ー静止(2)
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $1000, $9200, $7300
        DW      $8BF2, $8BF4, $09F8, $0040, $1000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $8000, $8000, $0130, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0400, $0400, $1800, $2800, $1C00, $7400
        DW      $0E02, $0F04, $0FF8, $0C78, $18B8, $184C, $1024, $3048
        DW      $0000, $0000, $0000, $0800, $0400, $5400, $F200, $7B02
        DW      $89F6, $8AFC, $0938, $03C0, $1440, $0430, $0400, $0C24
```

○このゲームはすべてアセンブラで作成されている。ソースプログラムも収録されているので、どのようにしてジョンやフリスビーを表示し、効果音を鳴らしているのか、参考のために一度見ておくといいだろう

用語解説

CPU（シー・ピー・ユー）
セントラル・プロセッシング・ユニットの略で、コンピュータには必ず存在する中央処理装置。マシン語などで与えられた命令を実行する部分。コンピュータの核となる装置のため、「ＣＰＵの性能＝コンピュータの性能」という見方もある。

PSG（ピー・エス・ジー）
プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略で、内蔵するいくつかのレジスタによって、音を出力することが可能。ＰＣエンジンに搭載されたＰＳＧでは、６つのチャンネルのそれぞれから個別に音を鳴らすことができる。

VDC（ブイ・ディ・シー）
ビデオ・ディスプレイ・コントローラの略で、ＶＤＣ専用のメモリ（ＶＲＡＭ）を持ち、画面に表示されるさまざまな情報を扱う。

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

サウンド編

このコーナーを見て、コンピュータ・ミュージックにトライした人はいるかな？　今回は総まとめとして、今までの話を楽譜とデータで説明して終ろうと思う。力作ができあがったら、ぜひとも投稿してほしい。　(文・構成　池田和代)

常に曲全体を見渡すことが大切

いままでに、コンピュータ・ミュージックに必要な道具（パソコン、音源、ソフト)、音のデータの入れ物（トラック)、中身(チャンネル、音色、タイミング、高さ、長さ、鳴り方)、曲全体を立体的に鳴らすための方法について書いた。これら必要最低限の知識でも大切なところは押さえたつもりだ。今回は総まとめとして楽譜とデータを照らし合わせてみよう。

下に楽譜例とそのトラックの設定、いくつかの楽器の演奏法を載せた。楽譜とデータが結びつきやすいように、楽譜は実際に鳴らす音の高さ(用語解説参照）で書いた。トラックの設定は好きなようにしてかまわないけど、このように多くの音色がある時は、何が何だか分からなくならないように、音色名は書こう。コツとしては、リズム楽器を別々のトラックに入れること。こうすると１つの楽器が極端に音が大きい場合や、クレッシェンド等のエディット(編集)がとても行いやすい。ほかの音色でも同じことが言えるので、役柄に応じてトラック分けしよう。

次はいくつかの演奏法のデータ。ここらへんは楽譜の読み方として知っておいてほしい。また、楽譜に表れない表現として、適切な音の長さや強さ、タイミングがある。トランペット１の出だしの音（D4が3つ続くところ）がそうだが、これらは重たい感じにならないように、聴きながら納得のいくまでいじったものだ。クレッシェンドの部分も同様だ（▲#11のところ)。

立体的に音を鳴らす処理としては、3つのストリングスを左、中央、右に置いて広げ、管楽器は主役のトランペット１を中央の前寄りにし、他は右寄りに散らした。また小ワザとして、トランペット2を中央からちょっとずらして音色を１の方と違うものにした等。

これらは些細な一例だけど、知っておくと便利だ。大切なのは常に全体を見て、主役が引き立つように心がけること。あとは実戦あるのみ。

楽譜例



トラックの設定

		Conductor
▶	M10	B.D.
▶	M10	S.D.
▶	M10	Cymbal
▶	M12	Piccolo/Oboe
▶	M2	Flute
▶	M3	Trumpet 1
▶	M4	Trumpet 2
▶	M5	Fr. Horns
▶	M6	Trombone
▶	M7	Strings Hi
▶	M8	Strings Mid
▶	M9	Strings Low
▶	M1	Contrabass
▶	M13	Cello
▶	M11	Orch Hit
▶	M14	Glocken

スネアドラム

1|1|000	**2/4**	click ♩	
2|1|000	**4/4**	click ♩	
2|2|000	♪D1	↓60	0|005
2|2|086	♪D1	↓53	0|005
2|2|113	♪D1	↓49	0|005
2|2|195	♪D1	↓69	0|005
2|2|276	♪D1	↓47	0|005
2|2|353	♪D1	↓32	0|005
2|2|420	♪D1	↓52	0|005
2|3|000	♪D1	↓46	0|005

フルート

1|1|000	**2/4**	click ♩	
	▚#73		
	∽ 0		
	▲#93	¦20	
	▲#91	¦72	
	▲#64	¦Off	
	▲#10	¦80	
	▲#7	¦99	
	▲#1	¦0	
2|1|000	**4/4**	click ♩	
2|2|000	♪G5	↓105	0|367
2|2|368	♪A5	↓93	0|050
2|2|419	♪B5	↓101	0|036
2|2|456	♪C6	↓109	0|024
2|3|000	♪D6	↓124	0|125

トランペット１

000	**2/4**	click ♩	
	▚#56		
	∽ 0		
	▲#93	¦25	
	▲#91	¦88	
	▲#64	¦Off	
	▲#10	¦68	
	▲#7	¦124	
	▲#1	¦0	
000	♪D4	↓108	0|075
	▲#11	¦127	
320	♪D4	↓89	0|050
400	♪D4	↓89	0|050
000	**4/4**	click ♩	
	♪G4	↓119	2|144
100	▲#64	¦On	
200	▲#64	¦Off	
000	♪F4	↓110	0|068
160	♪F4	↓103	0|063
320	♪G4	↓100	0|063
000	♪D4	↓114	2|327
000	♪D4	↓95	0|071
160	♪B3	↓92	0|071
320	♪C4	↓88	0|071
000	♪D4	↓112	0|060
160	♪E4	↓95	0|079
320	♪D4	↓87	0|068
000	♪F4	↓110	5|148
160	▲#11	¦118	
340	▲#11	¦108	
460	▲#11	¦98	
160	▲#11	¦88	
240	▲#11	¦98	
040	▲#11	¦108	
140	▲#11	¦118	
240	▲#11	¦127	

タイミング	情報	ベロシティ/データ	音の長さ
1|1|000	**2/4**	click ♩	
2|1|000	**4/4**	click ♩	
2|2|000	♪D1	↓60	0|005
①②③	④	⑤	⑥⑦

データは１行ごとに構成。①小節②拍③チック（１チックは1/480拍）④拍子（音色番号、ピッチベンドなどを記号で表示）⑤情報が「♪」のときベロシティ、それ以外はコントロールチェンジのデータ⑥拍⑦チック

用語解説

実際に鳴らす音の高さ

実音と呼ぶ。本当は楽譜の書き方のきまりとして移調楽器（ドを演奏するとシのフラットが鳴ったりする楽器)があるので、絶対にこういう書き方をしない。ついでに、この楽譜は音楽データをスタンダードＭＩＤＩファイルというフォーマットにしたものを楽譜ソフトに流用した。このフォーマットは非常に便利で、パソコンの機種やソフトの違いの壁を吸収してくれる。これに対応していないソフトはない。

おまけ

できあがった作品を録音するには、音源のアウトとテープレコーダー（ＤＡＴだとなおよい）のインをつなぐ。また、インをパソコンにしてハードディスク・レコーディングという方法もあるが、まだまだお金がかかるのでこれからの課題。

Q&A情報局

今回は、ニフティサーブのでべろサポート会議室から「マシン語で小数を扱う方法」という話題をいただいてきた。掲載した乱数ルーチンのサンプルプログラムを参考に、オリジナルのプログラムに活用してほしい。　（文・構成　諸橋康一）

●小数の扱い方について

ニフティサーブのSFULABOにある、でべろサポート会議室に寄せられた相談からの紹介。内容は、「マシン語で小数を扱うにはどうすればいいのか」というものだ。

例えば12.34という数値は、整数部分の12と小数部分の34/100が合わさった値と考えられる。桁上がりや桁下がりの仕組みは1234という数値とおなじだし、掛け算や割り算での計算方法も変わらない。16進数の世界でもこれと同様に小数を実現することが可能で、16進数の12.34は、整数部の$12と小数部の34/256が合わさった値と考えればよく、計算のときは$1234とおなじようにおこなえばよい。

マシン語では連続した2バイトのうちの片方が上位の桁（$100の位）を表し、他方が下位の桁（$1の位）を表す。マシン語で小数を扱う場合には、この間に小数点が存在すると考えればよいことになる。つまり、上位1バイトが 1の位で下位1バイトが1/$100の位という感じだ。その計算では、掛け算や割り算はとくに小数点の位置を意識する必要はないが、足し算と引き算では桁合わせをする必要があるので注意。

●任意の乱数を得る方法

Q　こんにちは。乱数の作り方について質問があります。でべろ本の144～145ページの説明を参考にして、10面体のダイスと6面体のダイス×2を作ろうと思ったのですが、振り直しに時間がかかるみたいでうまくいきません。何かよい方法はありませんか？

A　このページに掲載したリストのようなサブルーチンを作成するとよい。

掲載したサブルーチンのサンプルでも固定小数点の概念によって乱数を計算している。0～255の乱数を、それぞれ0/256～255/256として考え、それに6面体ダイスなら6を、10面体ダイスなら10を掛ければ、0～5または0～9までの乱数が得られるという仕組みだ。

なお、このサンプルではmovwなどのマクロ命令を使用しているが、マクロ命令については、スターターキットのCDに収録されているテキストファイル（develo.inc）や、マニュアルの169ページからなどを参照のこと。

```
;-----------------------------------------------------------------------------
;●乱数発生サブ：元の値（rndの値）を５倍して＋αすることにより乱数を計算する。
;
;       設定値：Ａレジスタ = 乱数の範囲（0～255）※ 0 の場合は 256 として扱う
;       戻り値：Ａレジスタ = 乱数値（0～設定値-1 までの値）
;-----------------------------------------------------------------------------

randam_sub:
        PHA                             ;Ａレジスタの設定値を保存
        movw    _ax,rnd                 ;前回の乱数値をゼロページに複写
        ASL             _al             ;２倍
        ROL             _ah             ;
        ASL             _al             ;４倍
        ROL             _ah             ;
        addw    _ax,rnd                 ;４倍＋１倍で、計５倍
        addw    _ax,rnd_dat             ;５倍した値に＋αの計算
        movw    rnd,_ax                 ;計算した値を rnd に保存
        PLA                             ;Ａレジスタに設定値を復帰
        BNE             randam2nd       ;設定値が 0 以外ならジャンプ
        LDA             rnd+1           ;乱数値の上位 1byte をＡレジスタに設定
        RTS                             ;もとの処理にもどる
randam2nd:
        STA             _al             ;設定値を _al に設定
        LDA             _bl             ;乱数値（0～255）を _bl に設定
        STA             _bl             ;
        JSR             ma_mul8u        ;8bitの符号なし掛け算の BIOS コール
        LDA             _ch             ;結果の上位 1byte をＡレジスタに設定
        RTS                             ;もとの処理にもどる

rnd:                                    ;乱数の保存用ワーク
        DS      2
rnd_dat:                                ;＋αの値（任意）
        DW      $1F77
```

■リスト　乱数発生サブの例

投稿募集要項

PCエンジンファンでは、でべろで作ったゲームなどの作品や、でべろの開発環境を支援するツール類を募集しています。採用作品には、誌面での発表のほか、当社規定の投稿謝礼をお支払いたします。応募に必要な情報を記載した用紙を添えて、以下のあて先まで奮ってご応募ください。

●応募に必要な情報

作品の応募には、以下の情報を記載した用紙を添えてください。
- 作品名（タイトル）
- 投稿するジャンル
- 投稿者の本名、ペンネーム
- 住所および連絡先の電話番号
- パソコン通信を行っている場合はネット名と所有するＩＤ
- 開発に使用したパソコンの機種名
- 投稿に使用した媒体（フロッピーディスク）のフォーマット形式

タイトルや氏名などの名称には、フリガナを忘れずに付けてください。その他、作品に対するコメントや、操作方法などを解説したものも付属してください。用紙にはとくに規定はありませんが、郵送途中での汚損などの事故を避けるため、感熱紙の使用は避けてください。

●投稿ジャンルと受け付ける作品

・ゲームプログラム
投稿プログラムの王道。パソコンのゲームとは一味違う、ゲーム機ならではの作品をお待ちしています。なお、ゲームのジャンルについては、特に制約はありません。

・ツールプログラム
でべろの開発環境を支援するツールプログラム。PCエンジン上で動作するものから、端末となるパソコン上で動作するものまで、幅広く受け付けます。

・グラフィック
PCエンジン上で表示させるグラフィック作品。オリジナルCG作品をお待ちしています。

・サウンド
オリジナル楽曲などを募集しています。ゲームミュージックの移植なども可ですが、一般楽曲は音楽著作権の関係上、採用できません。

●投稿上の注意

投稿時に応募する投稿ジャンルを赤ペンで明記してください。また、フロッピーディスクなどを同封する際、郵送途中での破損を防ぐための補強を行い、表に「二ツ折厳禁」と赤ペンで記してください。盗作や二重投稿はお断りします。絶対にやらないでください。

応募作品は一切返却できませんので注意してください。また、採用された作品の版権は、徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16徳間書店インターメディア株式会社
クリエイターズ・サポート部「でべろ作品」係

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

Presented by Future Labo. with HCDS

ゲーム制作編

いよいよ大詰め。次号で完成したプログラムと共に説明するから楽しみに。つぎに解説してほしいジャンルを募集しているので、下のあて先まで手紙を送ってください。(文・構成　小俣喜久雄)

お便りやご意見などは、〒062　北海道札幌市豊平区平岸3条5－1－18
第三平岸グランドビル　未来計画株式会社　小俣喜久雄まで。

みんなのゲーム制作の進み具合は、どうだろうか。今回は、音楽を鳴らして、ブロックを適当に置いていってみよう。

BGMを鳴らそう

ゲームらしく(?)するために必要なのがBGMだ。これがないとなんとも味気ないので、作ったゲームには、是非とも音楽をつけてもらいたい。音楽を鳴らすのは、とても簡単だ。鳴らすのは、簡単だけれど、曲を作って、それをMMLファイルに書くのが大変だった。僕の場合は、ギターでコード進行を作って、それにメロディーラインを加えた。

```
;block_0
.START1=T075 P15,15 V17 @03 @E3 @D0 03 /CH1/*    ;コード
.START2=T075 P15,15 V17 @03 @E3 @D0 04 /CH2/*    ;コード
.START3=T075 P15,15 V17 @03 @E3 @D0 04 /CH3/*    ;コード
.START4=T075 P15,15 V17 @03 @E3 @D0 04 /CH4/*    ;コード
.START5=T075 P15,15 V22 @03 @E3 @D0 02 /CH5/*    ;ベース
.START6=T075 P15,15 V20 @00 @E3 @D0 05 /CH6/*    ;メロディ

A1=L8<AA>C.R16D4C<A>'*
A2=L8 EE G.R16A4G E'*
A3=L8<AA>C.R16D4C<A>'*
A4=L8 CC F.R16G4F C'*
;      12 3 4  567 8
;
A6=L8<AA>C D&E&DC<AAA>C<A GA> RC<AGA>C<A GA>C DEG&G+16&A. R'*
B6=L8 CE R8G&A&GG-EGE D C<AG EDA GED C<A<EG>A>CDE G    A>CD'*
;      12 3 4 5 67 812 3 4 56 781 234 5 6 78 1 234 5    6 78
;
B1=L8R16..<A>C.R16D4 RR64'*
B2=L8R16.. E G.R16A4 RR64'*
B3=L8R16.. A C.R16D4 RR64'*
B4=L8R16.. C F.R16G4 RR64'*
;    1     2 3 4  56 8
;
CH1=(A1)(B1) /CH1/*
CH2=(A2)(B2) /CH2/*
CH3=(A3)(B3) /CH3/*
CH4=(A4)(B4) /CH4/*
CH5=(A1)(B1) /CH5/*
CH6=(A6)(B6) /CH6/*
```

■リスト1　MAR-BGM.MML

音質を決める音色（ウェーブ）とエンベロープは、でべろスターターキット・アセンブラ編の「プログラム」の中にある「WAVEとENVELOPEのサンプル」でギターに近い音を探した。一番苦労したのは、リズムを書き出すことだった。楽譜で弾いているわけじゃないから自分で音符と休符の長さが良くわからない。リスト１でもわかるとおり、１から６までの番号を振って、１フレーズとし、１フレーズずつリズムを確かめながら作った。これをちゃんとやっておかないと演奏が進むにつれて、６つの音がずれてしまう。

```
:spright
setvram 5000 bar_ball.csb
setplt 100 bar_ball.ccb

:back_graund
setvram 0 maru_bg.bab
setvram 1000 maru_bg.pbb
setplt 0 maru_bg.ccb

:sound
setram 8000 bgm_0425.dat

:program
execmx maru0425.mx
```

■リスト2　MARU0425.BAT

ここまでの行程は、でべろ本のP172からの説明のとおりで、「MMLファイルを書く→アセンブリソースを作る→アセンブルする→PCエンジンに転送して鳴らす」ということを自分が満足するまで繰り返す。

ゲームプログラムでは、アセンブルしてできたMAR-BGM.MXファイルをMX2BINでMAR-BGM.DATというファイルに変換する。

```
;
;=<< サウンドの初期化 >>====================================

opn_msc:
        stwi    _dh,PSG_ON              ;PSGオン
        stwi    _al,0
        JSR             psg_bios
;
        stwi    _dh,PSG_INIT    ;イニシャライズ
        stwi    _al,2
        JSR             psg_bios
;
        stwi    _dh,PSG_BANK    ; バンクの登録
        stwi    _al,$85
        stwi    _ah,$86
        JSR             psg_bios
;
        stwi    _dh,PSG_TRACK   ; トラックデータの登録
        stwi    _ax,$8000
        JSR             psg_bios
;
        stwi    _dh,PSG_PLAY    ; 演奏開始
        stwi    _al,0                   ; 曲の番号
        stwi    _ah,0
        JSR             psg_bios
```

■リスト3　MARU0425.ASM

リスト2がゲームを起動する時のバッチファイルだが、スプライトデータ、BGデータ、サウンドデータ、そして、プログラム本体をPCエンジンに転送してやる。プログラム本体に音楽を鳴らすルーチンを入れるのも忘れちゃいけないぞ。

これをオープニングルーチンの直前に置いてやれば、オープニングBGMがかんたんに鳴ってくれる。

この後、ブロックを置くルーチンを組んでいて、問題が起きた。プログラムは、RAMの$6000から置いていて、音楽データは、$8000から置いている。なんとプログラムが大きくなって、$8000を越えてしまったんだ。当然、$8000からの音楽データは、消えてしまうからBGMは鳴らない。そこで、$9000から置いて、プログラム本体のサウンド部分も書き換えた。だけど鳴らない。

プログラムのことを知っている人にとっては「アレ」を直していないのがすぐにわかると思うが、僕にはナゾだった。でも、突然、気づいたんだ。MMLから作られたソースの頭に「org　$8000」という行がある。これじゃほかを直してもダメだ。これを$9000に変えてアセンブルし直したら、バッチリ。そこで気を良くして(?)もう１曲作った。

今度のは、ゲームオーバーの時に鳴らすやつだ。こっちは、単純なリズムなので、かんたんだね。このデータは、$9200から置いている。ゲームオーバーになった時にトラックデータを$9200として、鳴らしてやれば、いいんだ。この手法を使えば、色々な場面で、色々な曲を鳴らすことが可能だ。

```
;block_0
.START1=T075 P15,15 V20 @03 @E3 @D0 03 /CH1/*
.START2=T075 P15,15 V22 @03 @E3 @D0 02 /CH2/*
;
A1=L8 EEF+EGEF+E'*
B1=L8 GEF+EGEF+E'*
C1=L8>AAB ACAB A<'*
D1=L8 BBC+BDBC+B'*
;      123 4567 8
;
A2=L8 AAAAAAAAAAAAAAAA'*
C2=L8 DDDDDDDDDDDDDDDD'*
D2=L8<EEEEEEEEEEEEEEEE>'*
;      1234567812345678
;
CH1=(A1)(A1)(A1)(B1)(C1)(C1)(A1)(A1)(D1)(D1)(A1)(A1) /CH1/*
CH2=(A2)     (A2)     (C2)     (A2)     (D2)     (A2)      /CH2/*
```

■リスト4　MAR-BGM2.MML

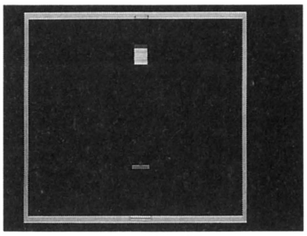
いよいよブロックだ!!

理論的には、画面いっぱいにブロックを置いて、すべてに当たり判定をつけることが可能だが、たいへんそうなので、ここでは安易にスプライトで作った。ゲーム画面では、バー、ボール、ゴール2個（画面上下にある）の4個のスプライトを使っているから、60個までのブロックを置けるので、十分だと考えたんだ。

まず、5個置いてみた。上から赤、黄、青、黄、青のブロックで、これもマルチペイントで描いたものをPCエンジンで使えるものに変換している。この段階での当たり判定は、下からだけになっている。どうしてかというとたくさんのブロックを置く為には色々なテストが必要で、そのためにソースがシンプルなほうが良いし、下から当たれば、上から当てるのも同じだろ。

最初に考えるのは、オープニング画面（4個）とゲーム画面（8個）とのスプライトの数の違いだ。オープニングからゲームに行った時は、4個を上書きし、更に追加するから問題ないが、ゲームからオープニングに戻ると4個上書きするだけなので、ブロックが残ってしまう。どうする？　かんたんだよ。オープニングの時もダミーで4個追加してやれば、解決だ。

オープニング画面の5個目のスプライトを座標(0, 0)で定義してやれば、表示されない。



ブロックを赤、黄、青、黄、青の順番で置いてみた

```
b00_Vrt:     dw  0
b00_Hrz:     dw  0
             dw  $02A0, $0080
```

ゲーム画面の5個目のスプライトは座標を入れてやる。

```
B01_Vrt:     dw  100
B01_Hrz:     dw  158
             dw  $02A0, $0080
```

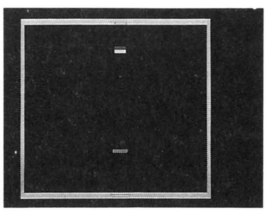
次のテストは、消え方だ。当たり判定のつけ方は、バーやゴールと同じで、当たったら、座標を(0, 0)にして、消してやれば良い。でも、ただ消しただけじゃ余りにもお粗末なんだ。そこで使うテクニックがアニメーションだ。僕は、座標を(0, 0)にする前に3色の灰色を明るい色から暗い色へと順番に表示させてみた。表示される時間は各々1/30秒で、当たってからブロックがなくなるまでに1/10秒かかることになる。このルーチンのおかげで、「当たって消える」という感じが出るんだ。

思いつき

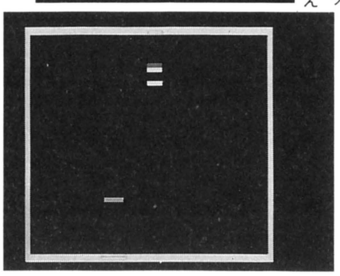
テストをしていて「せっかくミスショットがあるのだから何か利用できないか」と考えた。

そこで浮かんだのが「当たると消える／ミスすると戻る」だ。

ほら、これで、ゲームにメリハリが出たと思う。作る前にアイデアを煮つめることは大切だが、作っている途中でアイデアを加えることも忘れちゃいけないのだ。このほかに、じわじわとブロックを下に降ろすとか、色々なことが考えられるから、自分のできる範囲でトライしてみよう。



ボールが当たればブロックが消えるのはあたりまえ



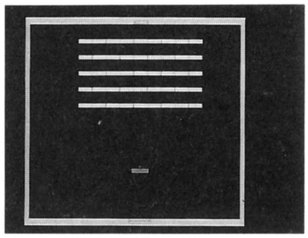
ボールをバーで跳ね返せずにミスしたら、消えたブロックが復活するのだ

今回のまとめ

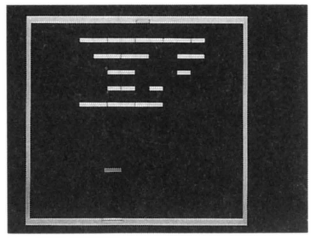
普通は、メモリ管理の理論を知ってからプログラムを組むものだろうけど、組んでいる課程で覚えてしまえることがわかった。プログラミングの研究をするならば、基礎の勉強を外すわけには、いかないけど、動けばOKという僕には、できなかったら考えるというやり方が合っているようだ。

今回、一番楽しかったのは、音楽を鳴らすことだった。絵を描くのが楽しい人もいるだろうし、思いどおりにキャラが動かせることが楽しい人もいるだろう。ゲームには、色々な要素があるので、自分の趣味（？）にあった部分からやり始めるといい。

次号のCD-ROMにこのプログラムが入るからお楽しみに！



ついに完成！　画面上部中央のゴールにボールが当たるとゲームオーバーだ



ブロックをつぎつぎに消していく…このゲームの醍醐味だよね

ニフティサーブ SFULABOダイジェスト

前号のこのコーナーで紹介した、アセンブラのpeasをさらに高速化した『でべろ用アセンブラPEAS+ver 1.03+02(MS-DOS版)』が4番のライブラリにアップされました。登録番号は33です。ユーザーの手によって、より良い開発環境が整っていくというのは、でべろの良さといえるでしょう。

この号のQ&Aにも掲載した「固定小数点」に関する話題も行われていました。１人で頭を抱えるのではなく、オンラインでプロ・アマ両者のアドバイスや意見を聞けるというのも通信の魅力の１つです。

●ライブラリ情報

高速化アセンブラのPEAS+のほかには、日本語ラベルANK変換ツール、階層化ラベルプリコンパイラの2つのツールの投稿作品と、固定小数点計算のサンプルプログラムがアップされました。

●でべろ以外の活動は？

でべろサポート会議室以外のSFULABOを知ってもらうためにシスオペさんに紹介原稿を書いてもらいました。それでは、小俣さんよろしくお願いします。

（でべろサポート会議室　サブシスオペ・諸橋康一）

●Future Labo. Stationシスオペから

パソコン通信のニフティサーブでのFuture Labo. Station（GO SFULABO）の活動を紹介しよう。

そもそもは、家庭用ゲーム機ソフト業界とこの業界に就職したいと考えている人の為の情報交換を目的として作ったものだけど、広い意味での情報として家庭用ゲーム機のゲームを作ることも扱っているんだ。だからでべろのサポート会議室があって、PC-FXGAの情報を扱う会議室もあるんだ。とくにでべろに関しては、PCエンジンファンの編集部と直結しているから、でべろでゲームを作るうえでのあらゆる疑問に対しての回答が即座にもらえる。これは、ゲーム作りを目指すみんなにとっては最高の環境だろう。

もう一つの魅力はでべろライブラリだね。ここにはゲーム制作に便利なツールや参考のためのサンプルプログラムがフリーソフトとして登録され、誰もが自由に使えるようになっている。DOS／Vマシンででべろを動かすプログラムもあるし、僕もいくつかのツールを実際に使っていて、作者の人たちにはとても感謝しているんだ。

FXGA
GMAKERスターターキットプラス・プレビュー

強化1　SCSI／CDエミュレーション対応

前号でも紹介したように、この『GMAKERスターターキットプラス』(以下、プラス)はPC-FXGA添付の『GMAKERスターターキット』(以下、スターターキット)の機能を拡張するもの。つまり、あらかじめスターターキットがハードディスクにインストールされていないとプラスを使用できない。

さて、プラスによって拡張される機能は大きくわけて「SCSI／CDエミュレータ機能」と「アセンブリ言語でのプログラム開発が可能になる」点のふたつだ。

まず、前者から説明しよう。PC-FXはCD-ROMによってソフトが供給されているのはご存じのとおり。ただし、このCD-ROMという代物は大容量のデータを記録しておける長所がある反面、読み出すだけで書き込むことができない。つまり、これまでのスターターキットでは大容量のCD-ROMを想定したソフト開発が行えなかったわけだ。

そこで追加されたのが、SCSI／CDエミュレーション機能。これは、端的に言えばFXGAがハードディスクをCD-ROMに見立ててデータの読み出しを行うものだ。ハードディスクにCD-ROMと同等の空き領域を確保しておき、CDMAKEコマンドでセクター配置情報ファイル（CDにどういったファイルがどんな順番で並んでいるかといった情報）を作る必要があるのでやや繁雑だが、それさえ整ってしまえばユーザープログラムからはハードディスクが完全にCD-ROMドライブに見える。CD-ROMドライブに対する読み出しなどのSCSIコマンドを発行するだけで自動的にハードディスクを読んでくれる。

さらに、パソコンにPCM音源が搭載されていれば、CD-DA音源再生もエミュレーション可能。シンセサイザーなどで作ったオリジナルの楽曲をハードディスクに置いて、ゲーム中に鳴らすことができる。

なお、FXGA用のSCSIインターフェースドライバ（TGESP.SYS）のIDがデフォルトで2であることや、CD-ROMエミュレータ等がEMSメモリを消費することなどインストール時に留意すべき点がいくつかあるのでドキュメントはよく読んでおこう。

強化2　アセンブラ(ドキュメント)添付

スターターキットでのプログラム開発はC言語が前提になっており、アセンブリ言語での開発はサポートされていなかった。厳密にいえば、アセンブラは添付されていたが、肝心のアセンブラのマニュアルやFXGAに搭載されているV810CPUの命令表といったアセンブリ言語での開発に欠かせない各種資料が付いていなかったため、手も足も出なかったわけだ。

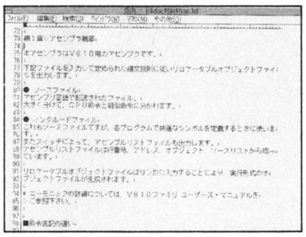
PC-FXに限らず、最近のマシンの開発環境はC言語が主流になっているとはいえ、要所要所を（CPUが直接解釈できる）アセンブリ言語で記述し、実行速度を上げることもしばしば行われているため、突き詰めるとやはりアセンブラが使えるに越したことはない。

で、プラスにはFXAS.TXTというアセンブラドキュメントが入っている。これには、アセンブラの使い方及び、V810CPUのニーモニック(命令)、マクロ、アドレッシングモード、擬似命令などの解説がなされているので、とりあえずアセンブリ言語での開発は可能になった。とりあえず、と書いたのはあくまでも使用方法、記述方法が書かれているだけで、「アセンブリ言語とは何か」の解説までしているわけではないからだ。要するに、既にアセンブリ言語でプログラムを開発した経験がない、あるいはアセンブリ言語の解説書がないと、このドキュメントだけで何かを作るのは困難というより、無理だろう。

さらに、今回ビデオディスプレイコントローラ(HuC6270)、圧縮画像復元チップ(HuC6271)のドキュメントが追加された。ただ、これらもデバイスマニュアルということで必要最小限の技術的なデータが書かれているのみ。読破するにはそれ相応の知識が必須だ。前述のアセンブラで、これらのチップを直接ドライブすれば、今までよりも高速な描画が可能になる…かどうかはプログラマの腕次第？（文・上野利幸）

GMAKERスターターキットプラス動作環境
OS　日本語MS-DOS　Ver. 6.2以上、Ver.5.0A(制限有り)／Windows Ver. 3.1(Windows95動作確認済み)
CPU　i486SX(33MHz)以上
メインメモリ　5.6MBytes以上(8MBytes以上推奨)
ハードディスク空き容量　30MBytes以上(フルインストール時)

●ドキュメントファイル

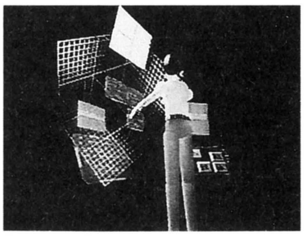


◆アセンブラ解説(FXAS.TXT)はただのテキストファイル。エディタ等で閲覧

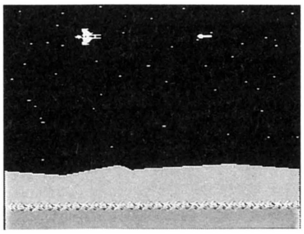


◆グラフィックチップのドキュメントはWindowsのライト形式で収録されている

●サンプルプログラム



◆MIXデータ(動画、音)再生ツール「MIX-PLAY」のソースファイルも添付



◆横スクロールシューティング風のBGTEST。残念ながら敵は登場しない

その他の強化ポイント

上記の2点以外にも、プラスで強化された点はいくつかある。

まず、Windows用グラフィックツール「AGE」。これはFXGAの各種画面モード（スプライト、BG、テクスチャなど）に対応したドットエディタ／画像コンバータ。編集中の画像をFXGAに転送して、FXGAに接続されたディスプレイで確認できる。



◆Windows版FXGA用グラフィックツールAGE。BMPファイルにも対応

家庭用のテレビとパソコンのディスプレイで微妙に異なる発色の違いや、にじみによる影響があらかじめチェックできる。

そして、SCSIライブラリ、マウスライブラリの追加。SCSI／CDエミュレーション機能もSCSIライブラリに用意された関数で手軽に（SCSIコマンドを理解していないと意味がないが）利用できる。サンプルプログラムMIXPLAYのソースファイルにはSCSI関連のプログラムが含まれており、参考になる。

スターターキットのAGDL2S、BMP2AID、3DS2AGDコマンド、ヘッダファイル、WAVファイルのアップデータが収録されていて、各種不具合の修正も可能と、いたれり尽くせりだ。

これを使えば恋愛百戦錬磨?



使用前



使用後

幼なじみが好きなアナタも…



使用前

好きなコとケンカしちゃうアナタも…



使用後

同級生2にみる恋の戦略徹底解析



使用前



使用後

素直になれないアナタも…

FX CD-ROM

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:未定
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:PC-FX マウス対応

開発状況:90%(5月18日現在)

P.64～65

スペシャルおまけ
◎イベントシーンスケジュール一覧表
◎特別企画『同級生2』発売日延期に迫る

やっぱり発売日延期になってしまいましたね。でも、待つ楽しみが増えたということでしょうか…。今回のテーマは「ゲームの出来事を現実で楽しもう」。ということで、『同級生2』での主人公の行動を分析して、現実の恋愛でも使えるかもしれない戦略をピックアップ。「所詮はゲーム」なんて言わないで、使えるものはなんでも使いましょう。ただし、実践して恋が破局しても編集部は責任を持ちませんので。悪しからず♡

総論
主人公の口
5つの

少々強引だけど、15人の女のコを5つのタイプに分類した。54ページからはこの5つのタイプを通して、主人公の口説き方から参考になる部分を抽出していくぞ。

愛と果報は寝て待てばOK
タナボタタイプ
P.54より

何故か女のコの方が勝手に迫ってくるというのがタナボタタイプ。現実にはそうそうありませんが。でも、勝手によってくるからといって慢心していると、女のコの心は必ず離れていっちゃう…。このタイプでは、ゲーム中の女のコがどのように迫ってくるか、そしてそのとき主人公がどのように対処すると、上手くいくようになるのかを解析していく。

このタイプの女のコは、鳴沢唯、田中美沙、永島佐知子、都築こずえの4人。鳴沢唯の場合、暴漢に襲われたところを助けるのでナイトタイプのように感じるけど、彼女は最初から主人公のことを好きなので、じつはタナボタタイプ。一番人数の多いタイプだ。



こんな人はこのタイプを参考にしよう

- ○今のいい関係を崩したくない人
- ○女のコに強引に迫られている人
- ○そそっかしいコを好きになった人
- ○ちょっとヘンなコが好きな人

彼女の相談に乗ってあげる
誠意タイプ
P.58より

誠意、誠実という言葉はもうすでに使い古されているけど、まだまだ恋愛の王道タイプだったりする。相手の相談に乗っているうちに恋におちいるというパターン。

ゲーム中では、南川洋子、杉本桜子、永島久美子の3人が当てはまるようだ。この3人を攻略すると、主人公の優しさが身にしみてわかるぞ。

このタイプでは、主人公が相手の相談等にどのように応対、回答するのか、そしてその結果、相手がどのポイントで主人公に恋心を抱くのかを探っていく。「あなたって優しい人ね」と言われ続けている人は必見かも?



こんな人はこのタイプを参考にしよう

- ○親友と恋の板ばさみになっている人
- ○病弱な女のコに恋をしている人
- ○女のコからあこがれられている人

押して押して押しまくれ
プッシュタイプ
P.57より

名前のとおりプッシュしまくるタイプ。現実には押しまくるだけではなかなか上手くいかない。ヤッパリ引くことも大切だよね。けれど、ピンポイントの戦術として参考にするときは、かなり役に立つかもしれない。

このタイプに該当する女のコは鳴沢美佐子と舞島可憐の2人。じつは、主人公は押しまくるだけで

説き方による タイプ 完全解析

彼女のピンチに必ず登場
ナイトタイプ
P.60より

いかにも少女マンガにありそうな、相手の窮地を救うことによって恋が芽生えるというタイプ。しかしここでは、そのようなシチュエーションだけでなく、想う人に忠義や礼節を尽くしたり、あえて真実を述べないことで相手を守るといった、騎士の精神に通じるポイントにも注目してみた。このタイプに属するのは、水野友美、加藤みのり、安田愛美の3人。ただ、友美とみのりに関しては、純粋なナイトタイプではないかもしれない。



こんな人はこのタイプを参考にしよう

- ◯幼なじみから一歩前進したい人
- ◯地味な女のコに興味を持つ人
- ◯母性本能の強いコに惹かれる人

恋の勝利はタイミングが命
チャンスタイプ
P.62より

自説なのだけれど、現実の恋愛で最も重要なのがタイミング。タイミングでチャンスをものにした奴が勝つのが、世の中の常なのだ。このタイプでは、主人公が千載一遇のチャンスのときに、どのように行動してそれをつかみとったかを解析していく。当てはまる女のコは、片桐美鈴、野々村美里、篠原いずみの3人だ。

こんな人はこのタイプを参考にしよう

- ◯先生を好きになってしまった人
- ◯街のお姉さんがスゴク気になる人
- ◯好きなコとケンカしてしまう人



こんな人はこのタイプを参考にしよう

- ◯年齢が恋の障害になっている人
- ◯人気No.1のコに恋をしている人

この2人を口説いてるわけじゃない。でも、ターニングポイントでの押しの強さが光っているので、あえてプッシュタイプに分類してみた。主人公がどのポイントでどのようにプッシュするのか、要チェックだ。



タナボタタイプ Case of 唯 素直になればハッピーエンド

唯は最初から主人公のことが好き。普段は主人公に対して積極的に振る舞うことはないのだけれど、ターニングポイントでは必ず自分からアクションを起こしている。主人公は、唯の行動に対して反発せずに、素直に受け止めることによって恋愛を成就させているぞ。

タナボタ① お風呂でハプニング

唯の入浴シーンを目撃するイベント。これは唯が起こした行動としてではなく、完全にラッキーな出来事としてのタナボタだ。

目撃したあと主人公はきちんと、わざとではなかったと弁明する。ここが好感度を保つポイントかも。



⬆西御寺とのツバ吐き合戦で、このタナボタが



⬆アクシデントはラッキーだけど、女のコの方は見られ損だものね

タナボタ② 彼女からの告白

主人公が好きと明言しないながらも、最初に告白したのは唯の方。

このあと唯は主人公のもとから逃げていくのだが、主人公はここで追ったりしない。また、そのあともいつもとあまり変わりなく振る舞う。じつはこれらの行動はマイナスっぽい。ここで素直に好きだと言えば、この時点で上手くいっていた可能性が高いのだ。



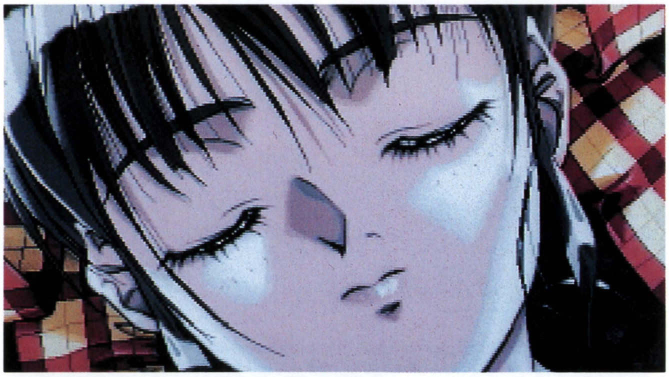
⬆今までのストレスが積もり積もって爆発したような感じだ



⬆西御寺の反撃がここから始まる。このあとの主人公の行動次第では…

タナボタ③ 積極的なキス

最初のキスも唯が誘っている。女のコが目を閉じて待っていれば、することはひとつ。このキスの直前に、主人公は唯を大切な人だと告白している。その流れからのキスは大切だ。ここで照れからキスしなかったりすると、女のコは絶対離れていってしまうでしょう。



⬆唯の勇気を奮っての行動。やっぱり女のコに恥をかかせちゃダメだよね

ボツ子のワンポイントアドバイス

ハ～イ。私が怒り野ボツ子よ～ん。えっ、私を知らないって？　もぉう最近の若いコったら。プン。いいわ教えたげる。最初はメインキャラの予定だったのにボツにされて、怒りまくって八十八町内や校内を深夜徘徊しまわっている怒り野ボツ子様よ。このコーナーでは各キャラごとに、キャラのタイプ解析以外で重要なポイントや、主人公が女のコに対して好感度を上げているちょっとしたポイントなどを、この私が直々に解説していくのよ。ほ～ら、私の情報を聞きたくなってくる、聞きたくなってくる～。ほほほほほ。



え～と、まず最初は鳴沢唯からね。彼女に嫌われないようにする最大のポイントは、彼女のことを信用してあげること。これが大事。西御寺がいろいろな手を使って唯との仲を壊そうとするけど、そこで主人公が唯のことを疑ったら、一瞬で2人の関係が崩れてしまうわ。現実でもそれは同じことでしょ。好きな人を信じてあげられないなんて…ね。でもそれを逆手に取ってウソをつきまくる嫌な奴もいるけどね。



⬆この言葉を信じてあげなくちゃ。信頼あってこその恋愛なのよ



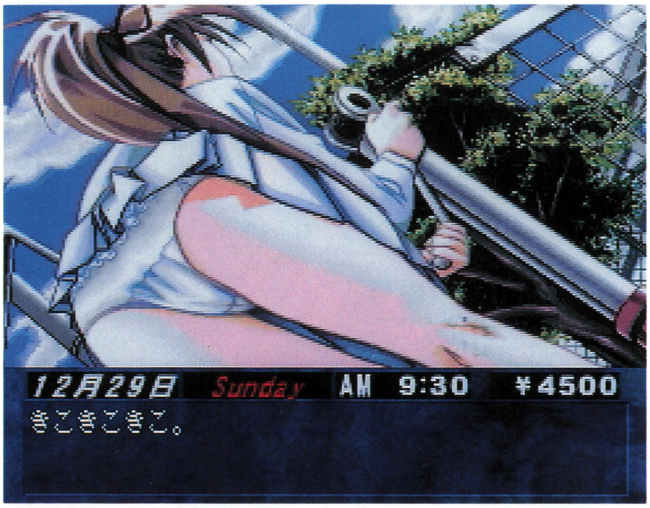
⬆これじゃ唯ちゃんも怒っちゃうわ。当然よね。私も怒ってるのよ。プン

タナボタタイプ　Case of 美沙
タナボタの王道を歩こう

とにかく自分のほうから主人公を誘いまくる美沙。それも遊ぶつもりではなく、純粋に好きだという理由で。悪く言えば、男としては一番楽なタイプかもしれない。主人公もなんだかんだ言いながら、基本的に美沙の誘いには全部乗っているのだ。

タナボタ① 勝手にテニス勝負

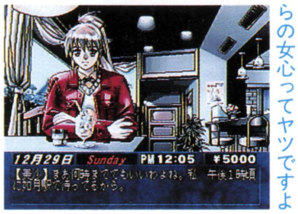
八十八駅で2回美沙にぶつかると、彼女とテニス勝負をすることになる。じつは2回目は、彼女がわざとぶつかったもの。話の流れも、テニスをするように彼女自身が持っていっている。やはり女のコからのお誘いは、何も考えずに受けるのが男の子でしょう。



⬆もしかするとこの挑発的な姿もわざとだったりして…

タナボタ② 勝手に遊園地デート

テニスの後は喫茶店でおしゃべり。ここでも美沙が強引に遊園地でのデートの話を持ち出している。主人公は喫茶店では怒ってるけれど、デートしなくちゃ美沙との恋愛はこれまで。文句はデートのあとからでも言えるしね。

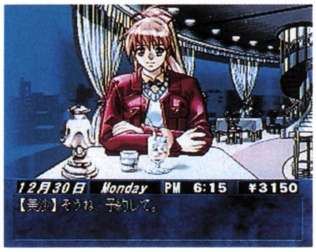


⬆強引な態度とはうらはらの女心ってヤツですよ

タナボタ③ 勝手にホテルへGO

最終局面。ホテルへ行くのも美沙が切り出している。主人公はこれに従っただけ。美沙のときの場合、部屋へ行くのはえっちが目的ではないのだけれど、ここは行くのが得策でしょう。

現実では、話し合いのためだけにホテルへ誘う女のコは皆無。そのコが好きならゲームと同じでついていくしかないね。



⬆ボーイの「部屋の予約は」という言葉に冷静に対応する美沙

ボツ子のワンポイントアドバイス

美沙が主人公のことを惚れ直したポイントが1点あるわ。美沙が主人公のことを試したときに、きちんと怒った点よ。ここで美沙に嫌われないようにヘラヘラしてたら、もしかしたら美沙とは上手くいかなかったかも。



⬆自分の意見をきちんと言える男性って、やっぱりステキよね

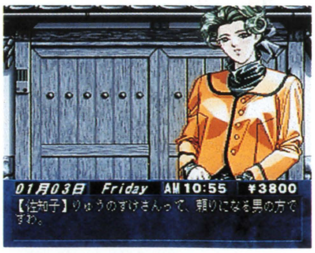
タナボタタイプ　Case of 佐知子
誤解はそのままにしておこう

佐知子のケースは、現実ではまずあり得ないだろう。勝手に誤解してそのまま…なんて、虚構の世界だからあり得ること。ということは佐知子の場合、現実と比べることはせずに、その虚構の世界を堪能するのが一番の楽しみ方ではないだろうか。

タナボタ① 久美子を助けただけなのに

これは唯のお風呂と同じで、向こうが勝手に好意を持ってくれるというタナボタのパターン。久美子を痴漢などから助けるのを佐知子がそばから見ていて、主人公を見直すというもの。

主人公としてはまさにラッキーといった感じ。当然なんのリアクションも起こさず、ただなすがままにしている。



⬆頬を赤く染めながら礼を言う佐知子。脈ありって感じです

タナボタ② 自分で服を脱いでくなんて

これはもう虚構中の虚構（悪い意味ではなく）。佐知子が勝手に誤解して、体を張って娘の久美子を取り戻そうとする。

主人公は誤解を解こうとはせず、というより誤解が解けようもなく、ただ、久美子のことは彼女自身が決めることだと正論を言うだけ。まあそれしかやりようがないけど。



⬆こんなこと言われたら、ねぇ

ボツ子のワンポイントアドバイス

佐知子のところへ行った後、娘の久美子からある質問をされるわ。ここはやっぱり、波風が立たないようにするのがベストじゃないかしら。相手にいらない心配させるより嘘をついたほうが上手くまとまることも、世の中には多いのよ。



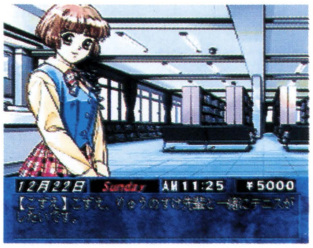
⬆真実だけを突き詰めていくのがいつも正しいわけじゃないのよ

タナボタタイプ Case of こずえ
ナチュラルなボケに耐えよう

ナチュラルハイで主人公を振り回すこずえ。「こんなコいるわけない」と言う人もいると思うけれど、似たようなコが現実にゴロゴロいるから世の中は不思議。こういうコを相手にするなら、彼女のボケに付き合ってあげる忍耐が必要。主人公は耐えながら楽しんでます。

タナボタ① 勝手にデート　テニス編

こずえと図書館でぶつかると、いつのまにかテニスをすることになってしまう。こずえは人の話をまったく無視して話を進めていくが、ここは大人の余裕で見逃してあげよう。タナボタタイプの場合、言い方が悪いけれど据え膳は食べるのが原則。少々のわがままな振る舞いには、目をつぶってあげるのが得策ではないだろうか。



このセリフの時点で彼女のなかではすでに行くことが決定してるのだ



テニスの最中に転んでケガをしてしまうこずえ。ここでデートは中止になる

タナボタ② 勝手にデート　映画編

2回目のデートは映画。このときもテニスのデートのときと同じように、こずえが人の話を無視して事を進めていく。主人公には、こずえのナチュラルハイの腰を折るポイントがいくつかあるのだが、彼女と仲良くしたいなら話を合わせるのがよい。現実でもこのタイプには逆らわないほうがいいかも。



これも図書館と同じパターンだ

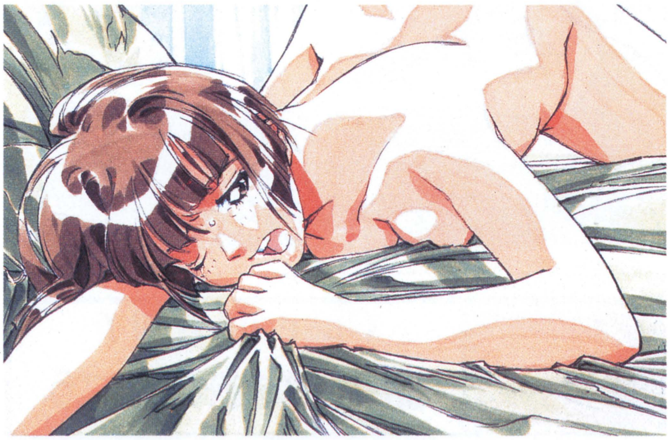
タナボタ③ なりゆきでHしちゃえ

レストランで食事をしたときにボーイに怪しげなものを食わされ、理性を失ってこずえに襲いかかってしまう主人公。現実ではまずありえないシチュエーションだ。まあゲームそのものにリアリティを求めるのが変だけど。

この場合は完全に不可抗力。本人はそんな気がないのに襲ったツケは、後日まわってくるのだが…。



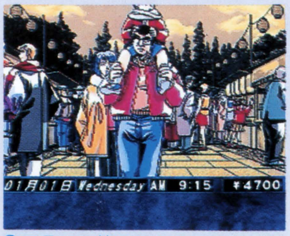
お互いに理性を失ってる状態。これじゃ何が起こっても不思議はない



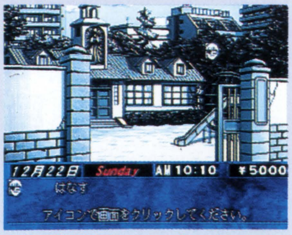
無理矢理これじゃねぇ。まあ嫌われてもしょうがないと思う…

ちょっと休憩 女のコ以外の楽しみ

女のコに目を血走らせていると つい忘れがちなのが、周りの風景。いろいろなところを調べてみると、けっこう笑えたりする。最短プレイを目指すだけじゃなく、制作側のこういうコダワリを楽しむのも、プレイの仕方のひとつなのでは。



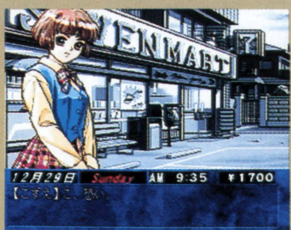
正月の三箇日しか人のいない如月神社。笑える会話が聞ける



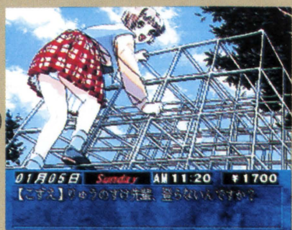
花園保育園では、木に向かって話すことができる。その結果は？

ボツ子のワンポイントアドバイス

こずえちゃんとハッピーエンドになる最大のポイントは、じつはタナボタのあと。主人公を避ける彼女を何日も追いつづけなければいけないの。現実でも、あるきっかけで嫌われたら、とりあえず話を聞いてもらうのが大切かもね。



最初はこんなに怖がられていても、何回も会っているうちに…



ここまで信頼を回復することができる。よかったね

プッシュタイプ Case of 美佐子
年齢のカベは押しの強さで

ずっと年配の女性を口説くのはかなり難しい。本人たちが好き合っていても、心のどこかで立場や年齢のことが引っ掛かるもの。

そのわだかまりを吹っ切るポイントは、美佐子との恋の場合、主人公の押しの強さにある。ここではそのポイントを解析していこう。

プッシュ① カエルおやぢを撃退

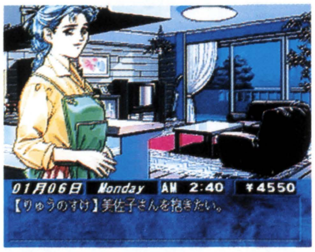
変態カエルおやぢを撃退するイベント。美佐子が主人公のことを意識する直接的なきっかけになるものだ。これはもしかしたらナイトタイプの要素になるのかもしれない。しかしここでは、5日間毎日撃退し続けるという点に注目したい。まさに継続は力なり。この継続性は、プッシュするときの基本となる要素だと思われる。



↑とりあえずこれでカエルおやぢの脅威は去った。もう安心だ

プッシュ② 告白はストレートに

美佐子との恋が成就する一番のポイントは、告白のあと。美佐子はさまざまな言動で主人公にあきらめさせようとするが、主人公はことごとくそれを跳ね返していく。ときにストレートな想いは、相手の胸を打つことが。直球勝負が勝因につながったケースだ。





↑↑ここまでストレートに行動した結果が、ハッピーエンドにつながったのだ

プッシュタイプ Case of 可憐
冗談めかして本音をチラリ

プッシュするときに重要なのが行動力。可憐とのケースはそれをまざまざと見せつけてくれる。

また、主人公と可憐の会話も要チェック。冗談の形でじつは本音を言うというテクニックはけっこう使えるかも。もちろん相手も好意を持っている場合に限るが…。

プッシュ① まずは会いまくろう

まずは会いまくって自分の存在をアピール。でも、ただ会うだけじゃ相手は好意を持ってくれない。主人公は、可憐をアイドルではなく同級生として接することでポイントを稼いでいる。現実でも会うことよりも、そのあとどう振る舞うかが問題になるものね。



↑何回も会ってればこんな感じに



↑このセリフがすべてを物語る

ボツ子のワンポイントアドバイス

可憐が部屋に来たときに励ます主人公。自分の生き方を肯定してくれるのってうれしいものよね。

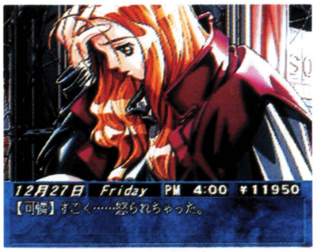
↓こんなセリフにほろっとくるの



プッシュ② TV局へ押しかける

もらったチケットでTVの公開録画を見にいく主人公。普通なら「公開録画で可憐ちゃんを見られてラッキー」で終わるところだが、主人公は違う。なんと舞台袖まで可憐に会いにいくのだ。

この行動力は見習うべきところではないだろうか。こういった努力の積み重ねが、相手を感動させるポイントなのかもしれない。



↑結果的には可憐の落ち込んだ姿を見るが、その行動力はマネしたい

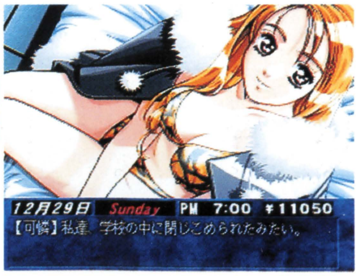
プッシュ③ 最後は連れて逃げる

可憐とのクライマックス。撮影中のアイドルを連れ出すとは、できそうで（?）できない行動だろう。現実にはこれは無理だけれども、似たような状況ならいくらでもあるのでは。みんなで集まっているときにこっそり2人だけでいなくなっちゃうとか…。

ゲーム中でも現実でも、そんなときは行動力が一番大事。嫌われるのではとか考えてたら何もできなくなる。でもその行動力が裏目に出ることもあるんだけれど…。



↑主人公の誘いに乗ってその気になった可憐。連れて逃げろ!!



→結果この状態に。閉じ込められたら朝まで2人っきりなのだ

誠意タイプ Case of 洋子
相談に乗るうちに恋が芽生える

親友の恋の相談に乗っているうちに…という、ドラマでも現実でもありがちなパターン。ありがちなだけに、そのなかには注目すべきポイントがちりばめられている。

洋子に対して自然体で接する主人公。このスタンスが、洋子のケースではポイントになるようだ。

誠意① 親友の恋を手助けする

親友の恋を成就させようといろいろと動き回る主人公。純粋な気持ちから友人の手助けをするという好意は、はっきりとした行動としては現れにくい。しかし、そうした思いは必ず報われるもの。主人公の場合も、そういった誠実さがしっかりと洋子に伝わっている。その結果が主人公自身の恋の成就につながっているようだ。



「情けは人のためならず」という言葉は、こういう場合に使うのだ

誠意② 相手の秘密を言わない

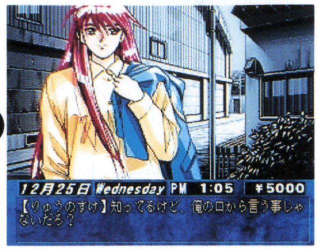
いくら親身になって相談しているからといって、他人の秘密をベラベラ喋るのは考えもの。主人公は、あきらに対しては洋子の悩みを、洋子に対してはあきらの好きな人のことを、完全に黙秘している。そういう思いやりも誠意の現れ。洋子はこれで主人公のことを見直しているのだ。



そうそう。主人公の言うとおりだ



彼女のことだから、単なる好奇心からの言葉ではないけれど…



やっぱり口が固いのは、信頼される条件のひとつだよね

誠意タイプ Case of 桜子
病弱なコには気配りがポイント

午後2時から5時のあいだに、市民病院の窓を調べると会えるようになる桜子。病弱な桜子と接する場合のポイントは気配り。常に相手の立場になってものを考えていくのが、恋を成就する秘訣になっているようだ。現実でも、病弱な女のコとの恋愛だけでなく、一般的な恋愛のなかでも、この気配りは重要なポイントだろう。

誠意① 会話中の気配り

桜子が疲れたら素直に帰り、そしてそのぶん、毎日会って穴埋めをする主人公。そういう気配りだけでなく、毎日の会話のなかにも主人公の心遣いがうかがえる。

病室での会話中で注目したいポイントは3ヵ所。ここにある3枚の写真のセリフを見てもらえれば、主人公の気配りが伝わるはず。



まあこのセリフは当然でしょう



女のコを喜ばせたいのなら、彼女のことをほめるのは基本中の基本だ



同情で来てるなんて女のコに思われたら、悲しくなってくるよね

誠意② デートでの気配り

深夜の病院でのデート。ここでも主人公の誠実な気配りが冴える。

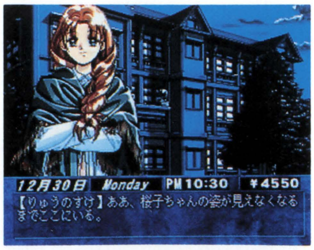
一番のポイントは、桜子の体を気遣うけれど、それを表に出さずに、桜子に気持ちのうえで負担をかけないようにしている点。こんな絶妙な気配りは主人公ならでは。他にもデート中、いろいろな気配りがうかがえるぞ。



こんな桜子を見ていると、彼女のしたいようにさせてあげたくなる



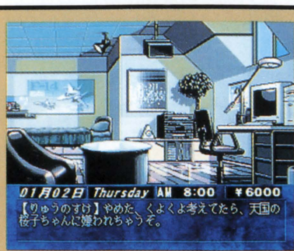
彼女の大切にしているペンダントをもらうときの優しいセリフ



この言葉はもう女のコ泣かせだね

ボツ子のワンポイントアドバイス

好きだった女のコがいなくなっちゃったの？　かわいそうにね。でも、いつまでも落ち込んでちゃダメよ。彼女のためにも、アナタ自身がもっとしっかりしなくちゃね。幸せなんて、案外その先にあるものなのよ。



そのとおり。いつまでも悲しんでいても何もいいことないわよ

誠意③ 相手の身になって考える

当然と言えば当然だが、相談を受けているときに、相手の身になって考えるのも誠意のひとつ。主人公は洋子の進路についての相談に誠意を持って対処している。きちんと相手のことを考えて助言し、それに責任を持ちたいものだ。



誠実な言葉は、必ず相手の心を動かすもの

誠意④ 非があれば相手を叱る

洋子とあきらの関係が破局になってしまったとき、主人公は洋子を、あきらから逃げたといって責める。あきらの気持ちを汲んでのこともあるだろうが、相手が悪いと思ったら、きちんとそれについて言うのも誠実さだと思う。洋子もそれに対して反発することなく、逆にこの発言で、主人公に対して好意を抱くようになるのだ。



たった一言が、相手の自分に対する気持ちを左右することがある

誠意⑤ 最後まで優しく接する

④の場合とは逆に、相手の非を笑って許す誠実さも存在している。ゲーム中では、洋子の策略（?）によってえっちしてしまうクライマックスの場面。半ば強引な方法で迫られる主人公だが、そのやり方が、じつは恋愛に不慣れなためだということを知った主人公は、怒ることなく優しく洋子に接する。

現実でも、ここで怒り出す人はいないはず。怒ってしまうと、相手の気持ちも冷めてしまうだろう。


女のコの健気な気持ちが理解できれば、そのコの言動なんて関係ないはず…

誠意タイプ Case of 久美子

頼れるお兄さんとして接しよう

田舎娘丸出しの久美子。しかしその素朴さにひかれる人もいるはず。久美子にとって主人公は、頼れるお兄さんとして写っているようだ。現実でも、頼れる男性というのは魅力的に見える。どうすれば素朴なコをゲットできるのか、久美子のケースで考えてみよう。

誠意① 迷惑がらずに泊める

いきなり八十八町に乱入してくる久美子。その常識はずれな行動、容姿に、主人公は嫌がることなく誠意をもって接している。主人公を頼ってやってきた久美子にとっては、文字どおり頼れる人だと感じるはず。常識はずれな行動に目くじらを立てるのは、恋のチャンスを逃がしているのかもね。



普通はこんなコ泊めないよね

誠意② 落ち込んでたら励ます

母親の佐知子とケンカして、自宅の前で落ち込む久美子。自信を失いかけている久美子を、主人公は言葉だけでなく、頬にキスという行動によって励ましている。久美子はキスされたことを純粋に喜び、自信を回復する。

誠意にも、ときには行動力が必要といったところか。



久美子の笑顔。キスしてよかった

誠意③ 大人の立場で諭す

自宅での久美子との会話。これが、久美子が主人公にきちんとした好意を抱いたターニングポイントだ。このとき主人公は自分の境遇を嘆く久美子に、たいへんだねと同意するのではなく、こういう考え方もあるよと教え諭している。まさに大人の余裕と言えよう。



主人公の言葉に感動する久美子

ボツ子のワンポイントアドバイス

女のコには、ちゃんと言ってほしい言葉もあるの。「好き」とか、そんな言葉は特にね。久美子ちゃんにもそういう言葉を言う機会があれば、照れずに言ってあげてね。現実でも同じことよね。



もう♡ 何度でも言って言って〜♡

ナイトタイプ　Case of 友美
プライドの高さに気をつかおう

友美は主人公のことが好きだが、唯と違って自分から行動に出ることはない。それは勇気がないからではなく、彼女のプライドがジャマをしているからのようだ。

彼女のケースをナイトタイプにしたのは、芳樹の脅威を撃退したからだけでなく、主人公の、忠義にも似た思いやりの精神に注目したから。そこを見てほしい。

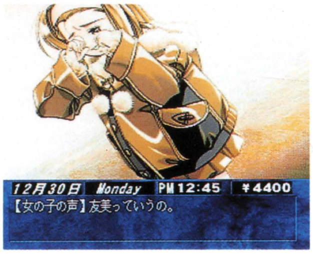
ナイト① 彼女のサインを見逃すな

友美のサインは涙。涙を流すことによって主人公に助けを求めている。主人公はそれに応えることで、友美の心を射止めるのだ。

現実でも、近くにいる女のコが何らかのサインを送っているかも。それを見逃すかどうかは、男の子次第ではないだろうか。



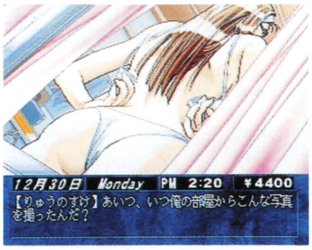
⬆主人公の優しい言葉。でも友美は悩みを打ち明けられず涙を流すのみ



⬆夢の世界でも涙を流している友美。主人公はこのサインを受け取るのだ

ナイト② 芳樹撃退。その後…

芳樹の毒牙から友美を守ったことが、主人公の成功の要因だと思いがちだが、じつはそれよりも大切な要素がある。それは、芳樹から友美の写真を奪った直後。芳樹に友美を脅すのをやめるように言うときに、自分の名前を出さないように計らうこと。これは友美のプライドを傷つけないため。この気遣いが最大の要因なのだ。



⬆写真部部室でこの写真をゲット!!



⬆この言葉がナイトの真骨頂なのだ

ボツ子のワンポイントアドバイス

不用意な一言がこれまでの関係をぶち壊すことが、往々にしてあるのよね。友美の場合には右の写真のセリフがそれ。主人公らしからぬ失敗みたい。このあと主人公は関係修復にすご～く苦労することに。みんなも気をつけてね。



⬆雉も鳴かずば撃たれまいに…。これで今までの苦労が水の泡ね

ナイトタイプ　Case of 愛美
トナカイに乗った王子様に…

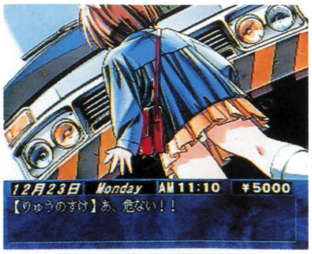
愛美のケースは、まさしく白馬の王子様という言葉が相応しい。さっそうと現れて愛美の心をわしづかみにして、何も告げずに去っていく。主人公の場合は白馬の替わりにトナカイだけれど…。

けれどそのぶん、現実的にはちょっとあり得ないかもしれない。まあ規模の小さいものなら少しは実践できそう…。

ナイト① ダンプに突っ込め!!

ダンプに轢かれそうな園児を身を挺して助ける主人公。出会いとしては最高このうえない。

現実にはダンプに突っ込むなんてちょっと無理だけれど、落とし物を拾って届けるとか、そういうちょっとしたことも、方向性として同じようなものなのでは。女のコのちょっとしたピンチを救うという点では変わらないからね。



⬆頑張って突っ込んでください



⬆つかみはＯＫって感じ

ナイト② 将を得んと欲さば馬を射よ

サンタに扮装して園児にプレゼントを渡す主人公。それを愛美が目撃することでこの恋が始まる。ここでのポイントは、女のコがポロッと漏らした言葉を覚えていて、それを彼女に悟られずに実行すること。これが一番の要因だ。



⬆こういった一言を聞き逃さないようにね



⬆こういうときの子供の笑顔は理屈抜きでかわいいもの。よかったよかった

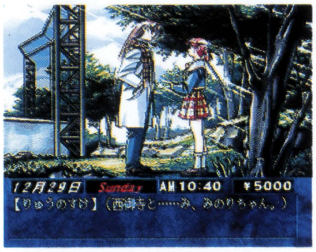
ナイトタイプ Case of みのり 忠節で彼女の心を溶かそう

みのりをこのタイプにしたのは、芳樹を撃退することが、みのりが主人公に興味を抱く要因であるから。しかし、みのりの場合少しこのタイプからズレているようだ。

ただそのズレも、忠節というキーワードから読むと、ナイトタイプの範疇に収まっていくぞ。

ナイト① 傷心の彼女を救え

騎士を王女に忠節を尽くす者とすれば、主人公もまた、みのりの幸せのために尽くす者と言えよう。特に12月29日はそれに当てはまる。みのりはこの日、西御寺にフラれ、芳樹に襲われるという不幸のドン底。これを救うのは主人公の「デートしよう」という言葉なのだ。寂しいときに気になる人から声をかけられるのはうれしいもの。



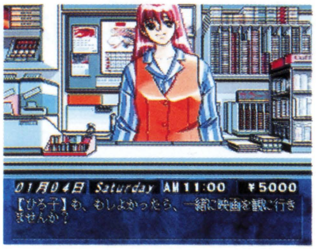
○このあと西御寺の傍若無人なセリフが…。かわいそうなみのり



○ダメ押しがコレ。みのりって本当に不幸のかたまりのようだ

ナイト② 約束は必ず守るべし

騎士はまた、忠節を誓う者のためにのみ戦うという側面を持つ。ゲーム中ではコンビニの店員であるひろこが、みのりとのデートと同じ日にデートしようと言ってくる。この場合、この誘いを受けるかどうかは自明の理。現実でも平気で約束を破る輩は、いくらキムタクみたいに人気があっても、基本的に痛い目を見るのだ。



○顔だけで女のコを選ぶような男には天罰が下るのさ

ボツ子のワンポイントアドバイス

コンビニの店員ひろこは、じつはみのりと同一人物。みのりは主人公を試していたってわけ。

気の弱い男の子なら、ヘラヘラ笑って許してあげるかもしれないけれど、それじゃあ女のコとしてはちょっと物足りないかも。悪いことしたら叱ってくれる人にひかれることもあるのよ。女のコには。



○謝って済むなら…てやつよ


○怒った結果がコレになるのよ

ナイト③ STOP THE 天道!

天道の猛烈なアタックに悩む愛美。相手の心を無視してのプッシュは嫌われる要因。主人公はこの天道を諦めさせる方法を愛美に伝授する。愛美はそれを使ってみごとに天道を撃退(?)。愛美としては主人公が、悩みを解消してくれたナイトに思えたのでは…?



○そうそう。もっと言ってやれ言ってやれ。馬鹿は死ななきゃってね



○天道へのきつい一撃。でもコイツはまだまだへこたれないのさ

ちょっと休憩 便利なⅢⅣボタン

パッド使用時に有効な、便利なボタンを2つ紹介しよう。

マップ上でⅢボタンを押すと、町の全体図が現れる。ここで場所を指定すると、すぐにその場所へ移動できる。また、Ⅳボタンを使うと会話の早送りができるのだ。



○行きたいところへカーソルを動かして、ボタンを押すだけ

ボツ子のワンポイントアドバイス

主人公を好きになった愛美は、母性本能爆発で世話を焼きたがるわ。ここはやりたいようにさせてあげるのがベスト。現実にも世話好きなコがいると思うけれど、そんなコをうざったいと思う人に恋愛の資格はないかもね。あと、それを当たり前と思っちゃう馬鹿も。



○愛美は本当に何でもしてくれるのよ。男冥利に尽きるわねぇ。ちゃんと守ってあげないとダメよ



○「何でも言ってください」の結果、こんな状態に…

チャンスタイプ Case of 美鈴
街を歩いてチャンスを拾え

チャンスタイプでは、チャンスのときの的確な判断力、決断力、行動力が恋愛を成就させるカギ。一歩間違うと奈落の底へ向かう難しさを備えているのだ。

美鈴のケースもそう。プッシュタイプに通じるような大胆な行動力と、誠意タイプのような繊細な気配りを、いかに上手く振り分けるかで恋の成否が決まっていく。

チャンス① プレゼントを選ぼう

スタジオATARUでばったり美鈴と会った主人公。美鈴のソワソワした態度を嗅ぎつけたのか、強引に美鈴についていく。

結果的には、美鈴の彼氏へのプレゼントを選んであげてほめられることになるが、現実では、一歩間違えば嫌われるのは確実。そのあたりの綱渡りができるのは、さすが主人公といったところか。



主人公の的確なアドバイス。悩む美鈴はこの言葉を頼りにする



結果的にポイントを稼ぐ。自分のセンスに自信がないとできないよね

チャンス② フラれた彼女を慰めよう

美鈴と彼氏の別れの現場を偶然目撃した主人公。すかさず美鈴を元気づけにいき、その結果…。

このとき、そっとしておくという選択もあったはず。ここでそれをしなかったのは、これまで築き上げた信頼関係があったからか？主人公のみごとな嗅覚と言えよう。


声をかけなければこんなふうには…

ボツ子のワンポイントアドバイス

職員室でちょっと落ち込んでいる美鈴を見つけて、主人公はすかさずお茶を入れてあげるの。ちょっとした気配りを言葉だけでなく行動で示すと、女のコはけっこう見直してくれるもの。でもいらぬおせっかいにならないようにね。



気配りや思いやりを行動で示すのがポイントなのよ

チャンスタイプ Case of 美里
強引につかむチャンスもある

美里のケースは、主人公が強引にチャンスを作った例。一歩間違えばレイプ寸前なのに、上手くいってしまうのはゲームだからなのか、それとも美里の性格を見抜いた主人公の作戦勝ちなのか…。

これを現実にやってどうなっても、編集部は責任持ちません。

チャンスの前フリ とにかく会いまくろう

チャンスをつかむためには、ただ待っていてはダメなときもある。主人公は美里と何回も会うことで仲良くなり、チャンスの下ごしらえを行うのだ。現実でも、会う回数が多ければそれだけで可能性が広がる。偶然を装って何回も顔を見せるのはけっこう使えるかも。



最初の出会いは偶然ぶつかっただけなのだけれども…



何回も会っているうちにこんな話もできるようになる

チャンス① 約束よりも早く行こう

ここが一番のポイント。約束の時間より早く行くことで、美里とのチャンスができるのだ。「Cから始まる恋もある」と言うが、まさにこのケース。現実で起こりうるとすれば、相手の女のコが美里のような性格で、その男性のことを気に入っている場合に限られそう。

約束どおりに行くと…



時間どおりだとお守りを渡されるだけ。ごくろうさまです

約束より早く行くと…


早く行けばこうなるなんて、まさに盲点。掟破りっぽい

ボツ子のワンポイントアドバイス

バスの中での美里のパンチラ。これは主人公のお守りを拾うときに見られるの。お守りは、唯を温泉に連れていったときにだけ美佐子さんからもらえるのよ。


美里を口説くときは唯を温泉に誘えばいいわ。これ常識ね

チャンスタイプ　Case of いずみ
積極的にチャンスを使おう

いずみは男勝りなようで、じつはけっこう女らしい性格。美里のときとは別の意味で、主人公のほうから積極的にチャンスを作っていかないと上手くいかない。

いずみのようなタイプは、巷にけっこういそう。男の子のほうがちゃんとリードしてあげないと、なかなか上手くいかないかも。主人公はどうしておりますやら。

チャンス① 逃げたら追っかけよう

ストロベリーパフェをおごったあと、映画の券を渡して逃げてしまういずみ。主人公は追っかけていってデートの約束を取り付ける。引けば押し、押せば引くというのはけっこう基本だったりする。女のコには、追っかけてほしくて逃げるときもあるからね。



⇧このあとすぐに外へ出てしまういずみ。追いかけるしかないでしょう



⇧怒ったような表情のいずみだけれど、内心はうれしいはず

チャンス② デート直後にチャンスあり

映画のデートと同じ日に、一泊旅行にいずみを誘う主人公。デートに満足してここで誘わなかったら、いずみとの仲もこれまでだったかもしれない。

相手のリードを待ってる女のコからしてみれば、こういった波状攻撃はけっこううれしいかも。



⇧喜びが言葉の端々に現れているいずみ。誘ってよかった…



⇧かわいいいずみ…。主人公も旅行に来てよかった思っているはず

ボツ子のワンポイントアドバイス

温泉旅行の一夜のあと、学校の屋上でばったりいずみと出会うことがあるわ。ここでいずみは主人公に、自分の言葉遣いなどの悩みを打ち明けるんだけど、主人公は馬鹿にしたりせずに、ちゃんと女のコとしていずみに接してあげるの。そういう優しさって大切よね。



⇧やっと素直に自分の気持ちを言えたいずみちゃん。これからも彼女をリードしてあげなさいよ

負け犬たちの部屋　Cases of Four Men
彼らはなぜ敗れていくのか？

ここでは主人公以外の男性キャラたちが、いかにして墓穴を掘っていくのかを探っていく。

反面教師とか他山の石という言葉があるように、彼らの失敗の原因を明らかにすることによって逆にそういう失敗をしないよう、気をつけていきたいものである。

あきら　とにかくオクテ。経験を積もう

あきらの失敗の原因は恋愛経験不足。相手の洋子が恋愛にオクテだったのも災いしている。主人公の力添えがなければもっと泥沼になっていた可能性も。何にせよ、経験は大切だということなのだろう。でも、この4人の中では、一番成就する可能性があったことも否定できない。



⇧ちゃんと告白もできないなんて…

西御寺　自意識過剰は女の大敵!!

「すべての女性は自分のことを好きだ」なんていう西御寺の自意識過剰ぶりは、女のコに知られると致命傷になる。いずみなんか完全に嫌ってるしね。

現実にはこれほど強烈な性格の持ち主はいないけれど、パワーダウンさせた輩ならゴロゴロしている。ちょっと悲しいけどね。



⇧西御寺の正体みたりって感じ

天道　押すだけじゃなく引いてみたら？

押しまくるだけの戦法は上手くいくこともあるけど、成功率がかなり低い。効果的に引くことが、現実でもけっこう恋愛成就のポイントになっていると思う。

特にこの天道のように、相手の迷惑もかえりみずにプッシュするだけなのは、嫌ってくださいと言っているようなものだ。



⇧早く手を離してあげなさい

芳樹　論外。早く更生してください

もう論外。コメントする必要もないでしょう。こんな奴に彼女ができることは、現実では100%ないと断言してもいい。犯罪に走らないように祈るのみ。

ちなみに、「こんなのに人権認める必要ないよォ」というのは、本誌リーダーズランドのお手伝い、ちはるの有り難いお言葉。



⇧…。コメントしたくないっす

スペシャルおまけ これは便利!? イベントシーンスケジュール一覧表

各キャラのイベントシーンがそれぞれいつ見られるか、一覧表にまとめてみた。すごく役立つわけではないけれど、女のコ同時攻略の目安くらいにはなるのでは…。まあ参考にしてくださいな。

※表の見方

表の欄内は、イベントが発生する場所と時間ではなく、イベントを発生させるために行く必要のある場所と時間を表しています。つまり、その場所で女のコに会ったあと自動的に移動することもあります。また欄内の→は、その左側のイベントが起こったあと、右側のイベントが見られるようになることを示しています。また色の異なる欄は、Hイベントがあることを示しています。

注①(12/26 美佐子)
AM0:00~AM5:00リビングルーム
PM2:00~PM5:00喫茶店

注②(12/26 可憐)
PM2:00~PM4:00教室
PM7:00~PM8:00リビングルーム

注③(12/29 みのり)
AM10:30~AM11:30学園内ネット裏
PM1:00~PM5:00白蛇ヶ池公園

注④(12/23 愛美)
AM8:00~PM12:00花園保育園
AM11:00~PM3:00花園保育園

注⑤(1/1 久美子)
PM5:00自宅前
PM8:00自分の部屋

一覧表以外のイベントシーンも…

下の一覧表は女のコたちと上手くいくときに見られるイベントシーンを示したもの。じつは『同級生2』は、これだけですべてのシーンが見られるほど甘いゲームではない。女のコと上手くいかないときに見られるシーン（通称負けシーン）というものが、このゲームには存在しているのだ。

この負けシーンのほとんどは、温泉シーンでのもの。温泉旅行はけっこう奥が深かったりするぞ。



⇧友美の温泉シーン。友美と温泉に行くと、彼女は芳樹とつきあうことになる

名前＼日付	12/22	12/23	12/24	12/25	12/26	12/27	12/28
鳴沢唯			PM8:00~PM10:00 リビングルーム				
鳴沢美佐子		PM2:00~PM5:00 喫茶店	PM2:00~PM5:00 喫茶店	PM2:00~PM5:00 喫茶店	注①	PM2:00~PM5:00 喫茶店	AM1:00~AM4:00 リビングルーム
水野友美							
片桐美鈴	AM10:15~PM6:00 職員室	PM12:00~PM3:00 スタジオATARU	AM8:00~PM6:00 職員室	AM9:00~PM11:00 白蛇ヶ池公園	AM8:00~PM6:00 職員室	AM9:00~PM11:00 如月神社	AM8:00~PM6:00 職員室
篠原いずみ	AM8:00~PM6:00(どの日でも可能) 弓道部練習場						PM1:00~PM3:00 いずみの家
舞島可憐					注②	PM12:00~PM12:30 TV局	
南川洋子	AM9:55~PM6:00 洋子の家			AM8:00~PM6:00(どの日でも可能) ゲーセン			
都築こずえ	AM8:00~PM5:00(どの日でも可能) 図書室			AM9:30~AM10:30 テニスコート		PM12:30~PM1:30 スタジオATARU	
加藤みのり	AM10:05~PM4:00 弓道部練習場	AM8:00~AM9:30(どの日でも可能) 教室 → 翌々日以降のAM8:00~AM9:30 教室					
田中美沙				AM9:00~PM3:00(どの日でも可能) 八十八駅 → 12/26~28 PM2:00~PM5:00 八十八駅			
野々村美里							
杉本桜子	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院	PM2:00~PM5:00 市民病院
安田愛美	AM9:55~PM3:00 花園保育園	注④	PM6:00~PM11:00 花園保育園				PM5:00~PM10:00 自宅前
永島久美子							
永島佐知子							

特別企画

『同級生2』発売日延期に迫る

6月発売決定でも読者から手紙が殺到したのに、2度目の発売日延期。いったいどうなっているのか、メーカー直接取材で核心(?)に迫る!!

何故? いつ発売? 読者の知りたいことを聞きました

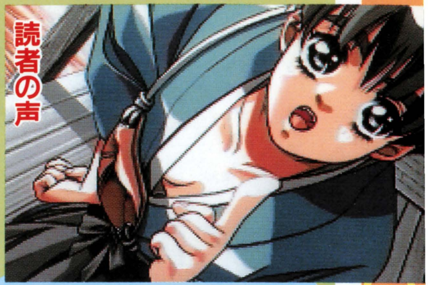
発売日延期で読者が一番気になるのが、何故なのか、いつ発売になるのかといった点。このあたりをバッチリ、NECインターチャネルさんに聞きました。発売日未定と言ってもかなり延びるわけではなさそう。

諸般の事情での発売日延期、誠に申し訳ございません。今か今かと待ってくださるユーザーの皆様に少しでも早くプレイしていただきたいのですが、最終的に納得のいくクオリティを目指した結果、皆様をお待たせすることになってしまいました。しかし完成は目前、間もなくお届けできます。

他のソフトも聞いてきました

ついでと言ってはなんだけど、その他のソフトの状況についても聞いてみた。今までストップしていたあのソフトの新情報も…。

『天地無用!魎皇鬼』はFX版完全オリジナルストーリーが追加され、リメイク編との2枚組で7月発売予定です。最新情報としては、あの『魔導物語 〜炎の卒園児〜』が急ピッチで開発を進行している模様。もしかすると近日中に発売日が発表されるかも…。



早くしてよね!!

頑張ってます。



	12/29	12/30	12/31	1/1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6
	PM7:00〜PM9:00 リビングルーム					PM11:00 八十八公園			PM8:00〜PM10:00 自分の部屋
				PM2:00〜PM5:00 市民病院					AM1:30〜AM3:00 リビングルーム
	PM4:00〜PM5:30 八十八海岸	いつでも 自分の部屋→AM8:00〜PM6:00 写真部部室					PM5:00〜PM10:30(どの日でも可能) スタジオATARU内遊園地		
	AM9:00〜AM10:00 ステーションホテル	AM8:00〜PM6:00 職員室	PM5:00〜PM7:00 ホテルのロビー						
	AM8:00までに 八十八駅(旅行)							AM8:00〜PM3:00(どの日でも可能) 学園内屋上	
	PM1:00〜PM4:00 八十八海岸								
				AM5:00 八十八海岸		PM6:00〜PM9:00(どの日でも可能) 自分の部屋			
								AM8:00〜PM2:00(どの日でも可能) 自宅前	
	注③							AM10:00〜PM12:00 如月駅	AM8:00〜PM4:00 教室
	AM9:00〜AM9:30 テニスコート	PM12:45〜PM2:00 如月駅							
	AM8:00までに 八十八駅(旅行)			AM9:00 マンション					
	PM2:00〜PM5:00 市民病院	PM10:00 市民病院		PM2:00〜PM5:00 市民病院	このあとはまだヒミツ。				
	(どの日でも可能)			PM6:00〜PM9:30(どの日でも可能) 自宅前					
	AM8:00までに 八十八駅(旅行)			注⑤	PM6:00 リビングルーム	PM8:00 自分の部屋	AM8:00 リビングルーム		
	AM8:00までに 八十八駅(旅行)					PM5:00〜PM10:00 ホテルのロビー		AM8:00 リビングルーム	

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

GOODS

PC-FXのお祭りをバッチリ紹介!

NEC PC-FXアニメフェスティバル

NECホームエレクトロニクス主催のFXの祭典「NEC PC-FXアニメフェスティバル」。詳細をお知らせしていこう。

メインとなるのはやはり、ソフトの展示とデモンストレーション。マイクロキャビンなど12社が個性あふれるブースを出展し、発売前のソフトなどもいち早く体験できる。また、本誌でお馴染みの大野まりなさんも参加する「となりのプリンセス」コーナー(詳細については100ページからのアニメフリーク情報局を参照してね)や『アンジェリーク special2』の新作発表などの興味深いイベントもめじろおしだ。その他、会場でしか手に入れることのできないPC-FXのグッズ販売やオークションなど非常に充実した内容となっている。

■「NEC PC-FXアニメフェスティバル」
場所:東京 池袋サンシャインシティ 文化会館2F Dホール
日時:6月22日(土)~23日(日)
10:00~17:00
入場料:無料



ロルフィーも待ちきれない? ホント内容の濃いイベント「PC-FXアニメフェスティバル」。期待していていいぞ

池袋サンシャインシティ 文化会館2F Dホール
東京都豊島区東池袋3-1
※JR池袋駅より徒歩8分



6月22日、23日をお楽しみに!

PC-FX アニメフェスティバル NEC
PC-FX ANIME FESTIVAL



これは昨年、夏コミのNECホームエレクトロニクスブース。今年はどんなグッズが?

徳間書店、徳間書店インターメディア合同でブースを出展

アニメフェスティバルには、徳間書店、徳間書店インターメディアも合同でブースを出展する予定。

徳間書店からは本誌で小説を連載中の『ファイアーウーマン纏組』。会場にはこの『纏組』の舞台となる白鷺学園の制服を着たスタッフがおり、さまざまなイベントを予定しているとのこと。こいつは楽しみだ。

徳間書店インターメディアからは『続 初恋物語』。会場では、この『続 初恋物語』ファンクラブの告知も行う。また、我らがPCエンジンファン編集部も参加する予定。



『ファイアーウーマン纏組』より。徳間書店が出展



ファンクラブ開設の『続 初恋物語~修学旅行~』。

人気声優によるイベントもたくさんあるぞ

豪華声優陣によるイベントもたくさん用意されている。

・『アンジェリーク special』トークショー(塩沢兼人さん、林延年さん)。

・『お嬢様捜査網』の5人ユニット、Virgoのトークショー(笠原留美さん、丹下桜さん、永島由子さん、新山志保さん、柳瀬なつみさん)。

・千葉繁さん演出、スペシャルトークショー&コンサート(千葉繁さん、岩男潤子さん、池澤春菜さんなど)。

そのほかにもイベントはもりだくさん!



Virgoのトークショーなんて楽しみだね。写真は『お嬢様捜査網』のイベント、「私立清華学園入学式」より丹下桜さん

BOOK

完全永久保存版！のオフィシャル画集
天地無用！　画集 其ノ弐

ＰＣ－ＦＸでのゲーム発売が予定されており、封切りされた映画「天地無用！　ｉｎ　ＬＯＶＥ」も好調と波にのる「天地無用！」の新作画集「天地無用！　画集其ノ弐」が発売される。

今作は「画集其ノ壱」で掲載できなかったＯＶＡ、ＴＶ、雑誌などの秘蔵イラストを多数掲載している。描きおろしイラストも満載で、表紙カバーの大和田直之氏を始めとする、豪華作家陣による競演がなされている。サイズはＡ４判でオールカラー、128ページの予定。また、Ａ３判の描きおろしリバーシブルポスターがもれなくついてくるぞ。

■「天地無用！　画集其ノ弐」
発売予定日：６月中旬
発売元：ムービック
価格：3200円（税込）


○海に来て、にこやかな笑顔の砂沙美と魎皇鬼



○描き下ろしイラストの中から編集部が極秘入手した一点。砂沙美が持ってる風船には、「天地～」キャラクタの似顔絵が…。夢があふれる一枚だね

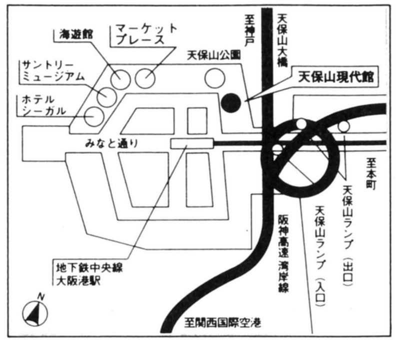
NEWS

テレビゲームの美術展が開催中だ
ビット・ジェネレーション96展

世界初の商用テレビゲーム「コンピュータ・スペース」から、インターネットまでを一堂に集めた展覧会「ビット・ジェネレーション96展」が開催中だ。

この展覧会における「ゲームの歴史ゾーン」では、それまで研究者による風変わりな趣味の延長でしかなかったテレビゲームが、一般社会に普及していくまでを追いかけていく。また、「テレビゲームの100選・ゾーン」では、コンシューマ機の名作ゲームを月代わりでプレイできるぞ。

■「ビット・ジェネレーション96展」
場所：天保山現代館（下図参照）
期間：５月１日(水)～９月１日(日)
会期中無休
時間：10：00～19：00
（最終受付は18：30）
入場料：大人（18歳以上）1000円
中人（中、高校生）700円
小人（小学生）500円
問い合わせ先：天保山現代館　ＴＥＬ：06-572-0036



天保山現代館
大阪市港区築港３－１－41
※地下鉄中央線大阪港駅下車、徒歩５分

TOPICS

NECインターチャネルがブースを出展
'96東京おもちゃショー

６月８日から一般公開される「'96東京おもちゃショー」。そこに、ＮＥＣインターチャネルがブースを出展。残念ながらＮＥＣホームエレクトロニクスの出展予定はないけどね。

さて、ここで耳より情報を１つ。開催期間中、ＮＥＣインターチャネルブース（場所：８－３）において、竹井正樹氏の描き下ろしイラストによる「同級生～ｉｆ～オリジナルポスターバッグ」が毎日300名にプレゼントされる。同じく、竹井氏による「誕生Ｓ　オリジナルポスター」のプレゼントも予定されている。

■「'96東京おもちゃショー」
場所：幕張メッセ
日時：６月８日(土)、９日(日)
９：00～17：30（一般公開）
入場料：小学生以上500円




○○『誕生Ｓ』ポスターと『同級生～ｉｆ～』のバッグに使われる予定の描き下ろしイラスト

VIDEO

憂鬱な梅雨はこのビデオで吹き飛ばせ！
OVA『同級生2』 第2章「初夏・雨上がり」

ＯＶＡ『同級生２』第２弾が発売。今回の作品は、梅雨の季節の物語。主人公の幼なじみ、友美にスポットを当てた、ｈｏｔなストーリーだぞ。

■「同級生２　第２章　初夏・雨上がり」
発売元：ピンクパイナップル
発売予定日：６月28日　価格：6800円（税込）
※15歳未満禁止


○主人公とエプロン姿の妹の唯。調理実習の後なのかな




○ＯＶＡ『同級生２』第２章「初夏・雨上がり」のジャケット写真がこれ。早く中を見たーい



○○友美って小さい頃からかわいかったんだ。それにしても右の写真、カラーでお見せできず残念。きれいなのにね

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ステレオドラマ　もっと!　ときめきメモリアルMAY.
～featuring　美樹原愛～



キングレコード
発売中／2800円（税込）

とうとう最終回を迎える文化放送系ラジオドラマ「もっと!　ときめきメモリアル」第12弾。卒業の日を迎えた藤崎詩織と高見直人の恋の行方はいったいどうなる?　最終話にふさわしい充実の内容。これは買いだ。

ときめきメモリアル　SOUNDコレクション2



キングレコード
発売中／3000円（税込）

「ときめきメモリアル」ゲームの中からスキーBGM、カラオケBGM、プラネタリウムBGMなど10曲をセレクトしてアレンジした第2弾のアルバム。ドラマシリーズとはひと味違った「ときめきメモリアル」インスト集。

魔法使いTai!　Special　1



東芝EMI／発売予定日6月12日／1000円（税込）

新作OVA「魔法使いＴａｉ!」の主人公、沢野口沙絵をイメージした、ボーカル曲とショートドラマ「便利なメッセージ編」を収録したCDシングルが発売される。同時発売で中富七香、愛川茜を主役にしたものもあるので、好みの女のコをどうぞ。

アイドル♡プロジェクト
Second　Stage



ケイエスエス
発売中／3000円（税込）

國府田マリ子さんや久川綾さんなどの有名声優さんたちが目白押しの「アイドル♡プロジェクト」。お待ちかね、フル・ヴォーカル・アルバムの第2弾がこの度、登場する。バリバリアイドル系の曲など11曲収められているぞ。

DREAM　EXPRESS



日本コロムビア／発売中
1000円（税込）

テレビ東京系アニメ、藤子F・不二雄氏原作の「モジャ公」。このアニメで6月から放送の新オープニング・テーマが、香取沙季さんの「DREAM　EXPRESS」だ。ダンサブルな曲に、彼女の元気あふれるボーカルがマッチしている。

プレミアム　魔法少女ファンシーCoCo
P　ACT.1「魔法の王女は大変だ!」



バップ
発売予定日6月1日／3000円（税込）

ラジオ日本で毎週火曜24：00～24：30、KBS京都で毎週月曜24：30～25：00に放送中のラジオ「魔法少女ファンシーCoCo」がドラマCDとして発売。登場する声優さんの松本梨香さんと白鳥由里さんのデュエット曲も収録。



シャーマニックプリンセス
Vol.1「ヨルドの座」

バンダイビジュアル／発売予定日6月25日／5800円（税別）

PCエンジンゲーム、『プライベート・アイ・ドル』でもお馴染み、石田敦子さんキャラクタデザインの「シャーマニックプリンセス」1巻が発売。この作品、魔法ものアニメだけれども、キラキラって感じのかわいいものではない。この世界の魔法は力を呼び寄せて相手を打ちのめす、戦いのためのもので、強靭な魔法と魔法とのパワーがぶつかり合う。



魔法少女プリティサミー
ソングブック

パイオニアLDC／発売中／3000円（税込）

「天地無用!」の番外編とも言える「魔法少女プリティサミー」のミュージックビデオが発売になる。この「魔法少女プリティサミー」とは、「天地無用!」登場キャラクタの1人、砂沙美を主人公にして設定とストーリーを別物にしたもの。案内役に横山智佐さんを迎えての、マペットショーあり、ミュージッククリップありのバラエティソングブックだ。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは6月28日必着。なお発送をもって発表とします。





①8名

◆バンプレストより、『同級生』&『同級生2』ポスタードリームの景品用ポスターをプレゼント。どのポスターが当たるかはお楽しみにね







②9名

◆同じくポスタードリーム『ときめきメモリアル』景品用ポスターを9名の方に

③5名





◆バップより6月28日に発売されるビデオ「ダークマン2」の時計を5名に。写真の右側のものだよ

あて先
〒105　東京都港区東新橋1－1－16
TIM　PCエンジンファン編集部
7月号インフォ・プレゼント係



同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

今月の同人誌

東京でのイベントのメイン会場が晴海から有明に移って、今まで日曜、祝祭日の午前中なんかはほとんどゴーストタウンのようだった新橋周辺が、なんだかにぎやかになってきた。この原稿を書いている時点ではまだゴールデンウィークになっていないので、最大の混雑はまだ目撃できていないが、ちょっと見るのは恐ろしいような気もする。

さて、今月の同人誌は13冊。そのうち半分はアンジェリークという、なかなかすごい状態になった。PS、サターン、パソコンなどへの移植ラッシュの成果だろうか。他のジャンルにもがんばってもらいたいものだ。

英雄行進曲



価格	300円（A５判／28Ｐ／オフセット／送料190円）
ジャンル	英雄伝説Ⅰ・Ⅱ
サークル名	風のテセウス
発行人	水島あすか
問い合わせ先	〒583 大阪府羽曳野市栄町６－17　石田美香

コメント　メインは東京ファルコムツアーレポート漫画です。ディーナ姫ファンは必見。

編集部解説　ディーナ姫のセンスには脱帽してしまいます。メインキャラには花言葉つき。

DONUTS！



価格	300円（Ｂ５判／32Ｐ／オフセット／270円）
ジャンル	あすか120%マキシマ
サークル名	Ｔ．Ｏ．Ｐ
発行人	山本大介
問い合わせ先	〒606 京都市左京区岩倉忠在地町176　第２岩倉寮　山本大介

コメント　全国3000万人のあすかファン必見!!　そしてもちろん、ほかの９人も総出場。

編集部解説　かわいい女の子がいっぱいの、誰でも楽しめる本。女の子でも大丈夫。

それでも恋は素敵



価格	400円（Ｂ５判／32Ｐ／送料270円）
ジャンル	ときめきメモリアル
サークル名	ときめきNetwork
発行人	りんね☆みあ
問い合わせ先	〒581 大阪府八尾市東本町１－１－10　長光真由美

コメント　オールキャラ本。キャラ別４コマ＋トーク付きです。

編集部解説　絵がかわいいときメモ本。次は伊集院本とのことで、個人的に期待してます。

難攻不落の詩織ちゃん



価格	500円（Ｂ５判／40Ｐ／オフセット／送料240円）
ジャンル	ときめきメモリアル
サークル名	うにいくら丼
発行人	今野紅子
問い合わせ先	〒185 東京都国分寺市本多２－７－10－203　今野紅子

コメント　ときメモオールキャラ本です。清川さんFanの方に好評ですが。

編集部解説　三つ編みをほどいた古式さんがカワイイです。ちょっとコワイ伊集院もあり。

情熱の嵐



価格	400円（Ａ５判／44Ｐ／オフセット／送料270円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	カエル堂
発行人	蝦名修子
問い合わせ先	〒984 宮城県仙台市若林区三百人町155　東海ハイツＡ－103　蝦名修子

コメント　身の程知らずのシリアス本。お子様多いです。シールのおまけ付き。

編集部解説　現実とはちょっと違う異世界に紛れ込んだアンジェとゼフェルのお話。

ふりむいて☆マイダーリン♡



価格	500円（Ｂ５判／44Ｐ／オフセット／送料240円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	さぬき麺業＋ＡＦ？
発行人	つくねいもこ＋穂津美のり子
問い合わせ先	〒716-17　香川県香川郡香川町浅野2193－68　高木仁美

コメント　オールキャラのアンジェ本です。合同誌のリレー漫画等やっております。

編集部解説　ゼフェル×アンジェがメインのギャグ本。クラヴィスがマヌケでよいです。

■同人誌データ大集合

以下の同人誌のリストは、次のような内容になっています。●タイトル／価格（判型／ページ数／印刷／送料）／ジャンル／サークル名／発行人／問い合わせ先／コメント

●ＴＥＮＤＥＲ　ＲＡＩＮ／300円（Ａ５／28Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／西舘恵麻／ＥＭ　ＲＥＮＤＥＺＶＯＵＳ／〒063 北海道札幌市西区宮の沢４条５－６－27　千葉あゆみ／オスカー様やルヴァ様・ゼフェル様・ジュリアス様・クラヴィス様との少女まんがです。

●ＬＯＶＥＲＳ／500円（Ａ５／44Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／帝国遊戯／夕希える／〒228 神奈川県相模原市相武台団地1106－18　松場方　帝国遊戯Ｐ／オスカー×アンジェ、ルヴァ×アンジェ、ゼフェル×アンジェメインの本。

●瞳にＳｈｉｎｉｎｇ　Ｓｔｅｒ／400円（Ｂ５／28Ｐ／オフセット／240円）／アンジェリーク／ＳＩＬＶＥＲ　ＲＡＩＮ／江潮真夜＋瀬戸山ありさ／〒005 北海道札幌市南区真駒内本町７丁目番１－1001　白藤真由子／ＰＣ－ＦＸとＣＤがメインのａｌｌギャグ本です。

●ＳＨＯＯＴ　ＴＨＥ　ＭＯＯＮ／300円（Ａ５／26Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／Ｍｙｓｔｉｃ　Ｆｏｒｍｕｌａ／瀧川える／〒537 大阪府大阪市東成区大今里西１－25－11　谷口充恵／ゲスト３名を迎えてのギャグ＆シリアス本。

●裏アンジェリーク／200円（Ａ５／20Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／お祭りＤＲＡＧＯＮ＆ＡＹＵ２／川村真央＆悠凪ありたか／〒597 大阪府貝塚市久保80－14－406　柿原美由紀／ギャグ本です。ちょっとＨ系かも。ノリは明るいです。

●恋一夜／400円（Ｂ５／36Ｐ／オフセット／270円）／アンジェリーク／スタジオ☆モニカ／島千秋／〒916 福井県鯖江市日の出町10－12　谷口方　島千秋／オスカー♡アンジェリークラブラブ本。

●ＬＥＧＥＮＤ／500円（Ｂ５／32Ｐ／オフセット／お問い合わせください）／風の伝説ザナドゥⅡ／ガイアグラフィクス／宍戸岳彦／〒236 神奈川県横浜市金沢区能見台２－22－７　金井国明／構想半年の大作のつもり！　のギャグ本。

イラスト：トリ・ダ・イースキー（情熱の嵐）

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●新着情報・在庫問い合わせの方法
以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の名前と住所を忘れずに書いておく。
(1)用件を書いた手紙
感想の手紙とは別の便箋に書くこと。ノートの切れ端やレポート用紙などですましてしまうのは失礼なので、便箋を使用する。
(2)返信用の封筒
定型の封筒（長型４号が一般的）に80円切手を貼り、あて先の部分に自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。
※一般的には返信用のあて名の自分の名前の後に「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は事務処理の手間を省くためにも自分で「様」をつけておくこと。
●通信販売の方法
ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なもの。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意しよう。
以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の住所と名前を忘れずに。
(1)ほしい同人誌名と冊数を明記した紙
どこでその本のことを知ったのか（この場合は「ＰＣエンジンファンを見て」）も書いておく。感想の手紙とは別に。
(2)本代×希望冊数に応じた無記名小為替
郵便局で購入できる定額小為替の受取人の欄に何も書かないもの。
(3)送料分の切手×希望冊数枚
切手は便箋などに切れ目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。
(4)あて名カード
文房具屋などで売っている市販のタックシールに、自分の〒住所名前を書いたもの。本が送られてくるときに、そのままあて名として使われる。
(5)連絡用の80円切手
在庫切れや申し込みの不備のため通販できなかった場合の連絡に使われる。万が一のために入れておこう。
※定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。たとえば550円の本を１冊買いたい場合は、500円の無記名小為替と50円切手１枚、600円の本を３冊買いたい場合は1800円の無記名小為替を用意する、ということになる。小為替は紙などに包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。なお、小為替は折ったりしないこと。また為替を買ったときにくれる領収書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておこう。郵便事故などのアクシデントが起こった時に、この受領書のコピーを送って問い合わせをすることになる。ただ通販というのは時間がかかるもので、最低３ヵ月は待ってみよう。

6月のゲーム中心イベントカレンダー

今やひとつの確立したジャンルとなりつつあるゲーム同人誌。ここではゲーム同人誌を扱っているイベントを中心に、開催スケジュールをご紹介。

また、このコーナーで紹介して欲しい全国のイベント情報を募集しています。詳しくは「同人フリーマーケット」係までハガキでお問い合わせ下さい。

DATA	イベント名	会場	スペース
6月2日	Comic City in 東京 (☎03－3225－8520)	東京有明国際展示場	7000
9日	Comic City in 東京 (☎03－3225－8520)	東京有明国際展示場	7000
9日	Comic City in 名古屋 (☎052－453－5221)	名古屋国際展示場	3500
16日	コミックライブ in 東京 (☎03－5828－0011)	東京有明国際展示場	6000
16日	おでかけライブ in 札幌 (☎03－5828－0011)	真駒内アイスアリーナ	800
16日	Comi Con大阪 in 中之島 (☎06－944－4700)	中之島中央公会堂	300
16日	Comic City in 香川 (☎03－3225－8520)	サンメッセ香川	500
26日	Comic City in 東京 (☎03－3225－8520)	東京有明国際展示場	7000
26日	おでかけライブ in 神戸 (☎052－453－5221)	神戸国際展示場	1500

同人誌大募集

同人フリーマーケットではみなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。このコーナーで紹介できるものは、ゲーム（機種は問いません）を元にしたもの、声優、ゲームになっているアニメの同人誌に限ります。

★応募方法
下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。

●ジャンル
ゲームやアニメのタイトルを記入してください。声優系同人誌の場合は「声優」でかまいませんが、下欄に声優さんの名前を書いておいてください。

●通販の有無
通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後2ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。

●コメント・アピール文
作品のコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。
よろしくお願いします。

送り先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM
PCエンジンFAN編集部
『同人フリーマーケット』係

キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

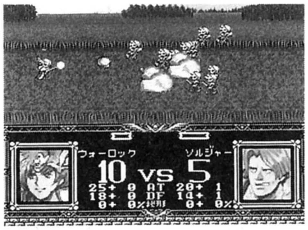
本のタイトル		ジャンル	
価格	円	判型	判(オフセット・コピー)
		ページ数	
通販	可（送料　　円）・不可		
発行サークル名			
発行人	フリガナ		
サークル代表者名 (問い合わせあて名)	フリガナ		
電話番号 (編集部用・掲載しません)			
代表者連絡先住所 (掲載しません)	フリガナ 〒		
通販問合せ用住所 (掲載します)	フリガナ 〒		
コメント・アピール文			

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

3月31日から4月29日までの売り上げBEST10と、6月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

『アニメフリーク～』がついに、3タイトルともにトップ10入りをした。今回、『アニメフリーク～1』が新作の『アニメフリーク～3』を抑えて堂々のトップに輝いた裏には、特価販売という事情があり、4位の『アンジェリーク～』も同じく特価販売品である。『アンジェリーク～』と言うと女性ファンが多く、男性には敬遠されがちだが、ゲームとしての完成度は高い作品。2の製作発表も行われているので、期待したい。



⬆読者の声でも、出来ばえを絶賛するものが多い『デア　ラングリッサーＦＸ』



⬆『ロードス島戦記』の主役、パーンも登場。『ロードス島戦記II』

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	ー	アニメフリークFX Vol.1	149	NECホームエレクトロニクス／アニメ情報メディア '95年8月12日発売／6800円／PC-FX



ゲームの内容

- 特集『赤ずきんチャチャ』。最終回アフレコ風景ほか
- ＦＸオリジナルアニメ『プライベート・アイ・ドル』
- 「女神天国」のキャラ、リリスとのデート・ストーリー
- 大人気のアイドル声優の素顔をレポート「氷上恭子」
- 人気アニメのエンディングをテレビ放送画面でカラオケ！「赤ずきんチャチャ」「ウェディングピーチ」
- 女性声優辞典とPC-ＦＸゲームソフトリストを収録したアニメファン必携のCD-ROMデータベース
- 君はどこまで勝てるかな？「氷上恭子」とミニゲーム、『恭子ちゃんとジャンケン！』

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	アニメフリークFX Vol.3	144	NECホームエレクトロニクス／アニメ情報メディア '96年4月5日発売／6800円／PC-FX
3	初	デア ラングリッサーＦＸ	138	NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '96年4月26日発売／7800円／PC-FX
4	ー	アンジェリークSpecial	94	NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '95年12月22日発売／7800円／PC-FX
5	2	スーパーリアル麻雀PV FX	52	ナグザット／麻雀 '96年3月29日発売／7800円／PC-FX
6	ー	ロードス島戦記II	29	ハドソン／ロールプレイング '94年12月16日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
6	ー	空想科学世界ガリバーボーイ	29	ハドソン／ロールプレイング '95年5月26日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
6	ー	アドヴァンストV.G.	29	テイジイエル／アクション '94年7月22日発売／8800円／スーパーCD-ROM²
9	ー	GS美神	23	バンプレスト／アドベンチャー '94年7月29日発売／8800円／スーパーCD-ROM²
10	3	アニメフリークFX Vol.2	20	NECホームエレクトロニクス／アニメ情報メディア '95年12月22日発売／6800円／PC-FX

表の見方 ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

3／31～4／29の新作

4／5	アニメフリークFX Vol.3
4／26	デア ラングリッサーＦＸ
4／26	スーパーパワーリーグＦＸ

前人気BEST10

『〜ニルゲンツ』が、発売を目前にしてランクインしてきた。アドベンチャーでありながら、ロールプレイングやシューティングの要素も含んだ新しいゲーム。『お嬢様捜査網』は、本誌発売の翌日が発売となっているため、正に直前のランクインとなった。12人の美少女との恋愛が可能な『続　初恋物語〜』。システムが続々と明らかにされ発売への期待も大いに高まって来ているようだ。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	1	同級生2	213	FX	NECアベニュー 開発状況90%
2	2	天外魔境IIINAMIDA	112	FX	ハドソン 開発状況30%
3	5	ブルーブレイカー	87	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況80%
4	6	ドラゴンナイト4	77	FX	NECアベニュー 開発状況80%
5	7	きゃんきゃんバニーエクストラDX	60	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況60%
6	4	天地無用！　魎皇鬼FX	57	FX	NECインターチャネル 開発状況90%
7	ー	続　初恋物語　修学旅行	47	FX	徳間書店インターメディア 開発状況60%
8	ー	お嬢様捜査網	45	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況100%
9	10	女神天国II	42	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況70%
10	初	虚空漂流ニルゲンツ	37	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%

今月のPICK UP お嬢様捜査網



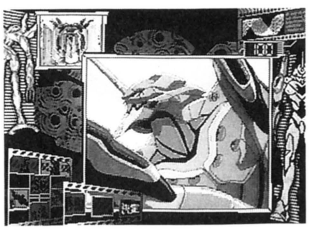
発売が5月31日とせまった『お嬢様捜査網』。清華学園に通う5人の美人お嬢様と有名になりたい新米怪盗とが、秘宝をめぐって戦うアドベンチャー。アニメーションも多いぞ。

移植希望BEST10

『下級生』がパソコン版の発売を前に、ランクインをしてきた。『同級生』シリーズはPCエンジン、FXでも予定されているだけに、ぜひ移植を進めて欲しいソフトの一つだと言える。また、サターンでも移植が進む『ときめきメモリアル〜』にも「FXでオリジナルアニメーションをたっぷりといれたものを作ってほしい」という声が多数よせられている。『〜パズル玉』と共に移植決定の朗報を待ちたいものだ。



○プレイステーション版でも、大人気のシミュレーション。『ときめき〜』



○サターンで発売後、PC、FXともに移植希望の高い、『〜エヴァンゲリオン』

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	イースV　失われた砂の都ケフィン	118	日本ファルコム／スーパーファミコン ロールプレイング
2	3	スレイヤーズ	100	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
3	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	97	コナミ／業務用 パズル
4	4	ああっ女神さまっ	68	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
5	7	新世紀　エヴァンゲリオン	54	セガ／セガサターン アドベンチャー
6	7	アイドルプロジェクト	39	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
7	6	V.G.II　姫神舞闘譚	36	テイジイエル／パソコン アクション
8	9	ときめきメモリアル　Forever With You	23	コナミ／プレイステーション シミュレーション
8	ー	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	23	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
8	5	ポリスノーツ	23	コナミ／パソコン アドベンチャー

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	ときめきメモリアル	119	コナミ／PCエンジン シミュレーション
2	3	新世紀　エヴァンゲリオン	105	セガ／セガサターン アドベンチャー
3	2	ああっ女神さまっ	87	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
4	6	スレイヤーズ	69	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
4	4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	69	コナミ／業務用 パズル
6	7	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	55	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
7	初	下級生	50	エルフ／パソコン アドベンチャー
8	9	魔法少女　プリティサミー	41	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
8	4	V.G.II　姫神舞闘譚	41	テイジイエル／パソコン アクション
10	10	イースV　失われた砂の都ケフィン	27	日本ファルコム／スーパーファミコン ロールプレイング

中古ソフトの動向

発売されたばかりのソフトの買い取り価格は、3000円台が相場となっているようだが、相変わらず『アニメフリーク〜』の人気は高いようだ。定番の麻雀ソフトである『スーパーリアル麻雀』の値崩れも小さい。

下の表のタイトルは、本誌6月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。（5月18日現在）
（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03−3255−3451

タイトル	販売価格(税別)	買取価格(税別)
銀河お嬢様伝説ユナFX	4980円	3000円
スーパーリアル麻雀PV-FX	5400円	4000円
アニメフリークFX　Vol.2	4800円	3000円
スチームハーツ	4980円	3500円
サークIII	980円	200円
電脳天使デジタルアンジュ	2600円	500円
カブキ一刀涼談	880円	200円
ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション	6200円	4500円
ネオ・ネクタリス	2500円	500円
ソリッド・フォース	1400円	400円

アンケートに答えてゲームとテレカをもらおう！

読者プレゼント

ソフト合計15本
プラス
本誌特製テレカ100名

今月のプレゼント　全115名様

①ヴァージン・ドリーム
②ボイスパラダイス
③お嬢様捜査網
④7月号表紙テレホンカード

応募のきまり　次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！　応募の締め切りは6月30日（必着）。当選者の発表は'96年7月31日発売の9月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表2から8つ以内で選び、番号を書いてください。

7 これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを表2から選び、番号を書いてください。

8 あなたが買いたいと思っているゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

13 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。（機種を問いません）
1 ほとんど買わない
2 1～5本
3 6～10本
4 11～20本
5 21～29本
6 30本以上

14 1年間に買う中古ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。（機種を問いません）
1 ほとんど買わない
2 1～5本
3 6～10本
4 11～20本
5 21～29本
6 30本以上

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 付録の新聞がほしかった。
9 とじこみ付録がほしかった。

17 今号の2つの特別付録についてあてまる番号を1つ選んでください。
1 新聞がよかった。
2 とじこみ付録がよかった。
3 どちらもよかった。
4 どちらもよくなかった。

18 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、番号を書いてください。
1 すでに購入済み。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

19 次のPCエンジン及びPC-FXの周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128（セーブくん）
3 マルチタップ
4 アーケードパット（アベニューパット6）
5 アーケードカード
6 PC-FX　マウス
7 PC-FX　バックアップメモリパック
8 その他
9 なし

20 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

21 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ」について、あてはまるものを1つ選び、番号を書いてください。
1 値段に関係なく両方とも購入したい。
2 値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
3 値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
4 値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
5 値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
6 値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
7 値段に関係なくどちらも購入する予定はない。
8 値段に関係なく「でべろBASIC編」を購入する。
9 値段を検討した上だが「でべろBASIC 編」を購入する。

22 ゲーム制作に関して何かしている（しようとしている）ことがあれば、あてはまる番号をすべて書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている。
2 近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3 今、ゲームのプログラミングをしている。
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5 今、C．G．を描いている。
6 近い将来、C．G．を描いてみたい。
7 今、コンピュータミュージックを作曲している。
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9 ゲーム制作に興味ない。

23 本誌にスーパーCD-ROM²が付録につくことについて、どう思いますか。
1 1000円以内なら買う。
2 1000円～1500円までなら買う。
3 2000円以内なら買う。
4 値段を問わずかならず買う。
5 購入したいとは思わない。

24 CD-ROMの内容について、どんなものを希望しますか。
1 市販ゲームの体験版。
2 投稿（ゲーム）プログラム。
3 声優さんの声のコーナー。
4 PCエンジン・PC-FXタイトルのデータベース。
5 その他（詳しくお書きください）。

25 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 サターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

26 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を前述の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

27 アニメーション等で活躍する声優さんの中から、あなた好きな人（男女不問）を1人書いてください。

28 ハガキ表のゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

5月号プレゼント当選者発表（敬称略）

ぷよぷよCD通（2）

北海道／北川　裕一・21歳	埼　玉／和田　浩一・20歳	兵　庫／大床　信一・22歳
青　森／松橋　梨佳・19歳	千　葉／松戸　広太・16歳	鳥　取／中村　寿幸・14歳
岩　手／沼田　久美・14歳	岐　阜／旗　大・20歳	広　島／勝田　勝・18歳
山　形／星川　隆宏・16歳	滋　賀／山下　勝弘・19歳	徳　島／住岡みなみ・24歳
栃　木／臼井　勉・16歳	大　阪／吉川　偉大・25歳	佐　賀／鮎川　靖紘・18歳

スチームハーツ

北海道／青葉　貴・19歳	石　川／成田宏次郎・19歳	岡　山／古谷　龍宏・18歳
宮　城／田代　純恵・21歳	岐　阜／田中　孝久・23歳	福　岡／岡　真次・17歳
福　島／木野内智宏・18歳	京　都／森田　敏夫・24歳	大　分／田渕　千尋・17歳
埼　玉／坂口　学・18歳	兵　庫／長山　涼子・22歳	鹿児島／柿田　大喜・15歳
千　葉／浪川　知之・15歳	和歌山／山本　純之・17歳	沖　縄／貴島　弘行・13歳

スーパーリアル麻雀PV-FX

北海道／工藤　健・15歳	埼　玉／飯嶋久美子・22歳	長　野／三石　誠・18歳
宮　城／菊地　康夫・21歳	東　京／坂田　仁美・18歳	広　島／宮井　一仁・21歳
秋　田／大友　信人・17歳	神奈川／青柳　道明・20歳	高　知／佐竹　翔子・17歳
茨　城／古澤　勝弘・16歳	新　潟／長崎　順一・16歳	宮　崎／林　大進・21歳
群　馬／関口　敬太・16歳	石　川／酒井　光雄・18歳	沖　縄／富銘　眞人・15歳

アニメフリークFX　Vol.3

青　森／戸田　広紀・18歳	東　京／半澤　貴志・14歳	大　阪／平野　克典・25歳
茨　城／国母　岳之・23歳	富　山／与田　幸一・18歳	兵　庫／山田みさき・26歳
群　馬／関　浩昭・24歳	石　川／北村　幸治・25歳	岡　山／妹尾　和人・23歳
埼　玉／浪井　亮二・14歳	三　重／小林　文明・23歳	広　島／高橋　俊文・18歳
千　葉／鈴木美佐子・24歳	京　都／藤岡　茂・19歳	福　岡／内藤　美保・27歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。なお、テレホンカードの発表は発送をもってかえさせていただきます。

No.	表1 雑誌名
01	電撃G'sエンジン
02	ファミマガ
03	64ロクヨン
04	電撃ニンテンドウ64
05	THE　スーパーファミコン
06	PlayStationMagazine
07	プレイステーション通信
08	電撃プレイステーション
09	HYPERプレイステーション
10	THE　プレイステーション
11	サターンFAN
12	セガサターンマガジン
13	TECHサターン
14	週刊ファミ通
15	ゲームウォーカー
16	寿現夢
17	Ｖ　ジャンプ
18	㊙ゲーム少年
19	ゲーメストEX
20	月刊ファミ通Bros.
21	GAME ON／
22	LOGIN
23	マイコンBASIC　マガジン
24	コンプティーク
25	電撃王
26	ゲーメスト
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	月刊少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	バーチャル・アイドル
36	その他

No.	表2 機種名
01	PCエンジンシリーズ
02	PC-FX
03	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ
06	バーチャル・ボーイ
07	ニンテンドウ64
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Ｖサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO･GEO／NEO･GEO　CD／NEO･GEO　CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC-9801／9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	とくに買いたくない
23	プレイディア

No.	表3 今号の記事
01	表紙
02	[おススメソフト十番勝負]こみっく　ろ～ど
03	[おススメソフト十番勝負]ファーランドストーリーＦＸ
04	[おススメソフト十番勝負]天地無用／　魎皇鬼ＦＸ
05	[おススメソフト十番勝負]虚空漂流ニルゲンツ
06	[おススメソフト十番勝負]ブルーブレイカー
07	[おススメソフト十番勝負]はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ
08	[おススメソフト十番勝負]女神天国II
09	[おススメソフト十番勝負]続　初恋物語～修学旅行～
10	[おススメソフト十番勝負]きゃんきゃんバニーエクストラDX
11	[おススメソフト十番勝負]ドラゴンナイト4
12	[攻略大全XX]デア　ラングリッサーＦＸ
13	[攻略大全XX]お嬢様捜査網
14	[攻略大全XX]ボイスパラダイス
15	[攻略大全XX]DE・JA
16	[攻略大全XX]ヴァージン・ドリーム
17	[新着特報直送便]チップちゃんキィーック／
18	[新着特報直送便]超神兵器ゼロイガー
19	[新着特報直送便]みにまむなのにっく
20	[新着特報直送便]ルルリ・ラ・ルラ
21	[新着特報直送便]負けるな／　魔剣道Z
22	[声優ストリート]声優ホットライン・折笠愛
23	[声優ストリート]ピックアップフレッシュボイス・黒田由美
24	[声優ストリート]キャラクタボイスインフォメーション
25	READER'S LAND
26	クリエイター養成講座
27	FXGA・GMAKERスターターキットプラス・プレビュー
28	インフォスクラム
29	同人フリーマーケット
30	PC ENGINE&PC-FX DATA BANK
31	読者プレゼント
32	[連載小説]　ファイアーウーマン　纏組
33	ファイアーウーマン纏組ファンクラブ
34	ときめき放課後クラブ　第15回
35	アニメフリーク情報局
36	月刊アンジェリークファン
37	次号スペシャルCD-ROM²のお知らせ
38	移植の泉
39	UL-TECH Wonder Land
40	新作発売カレンダー
41	（とじこみ付録）同級生2にみる恋の戦略徹底解析
42	（特別付録）同級生2タイムス

No.	表4 ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ　バーニングフェスト
003	アドヴァンストV．G.
004	姐(あねさん)
005	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
006	イースIV　The Dawn of Ys
007	ヴァージン・ドリーム
008	エメラルドドラゴン
009	風の伝説ザナドゥII
010	カブキ一刀涼談
011	餓狼伝説SPECIAL
012	機装ルーガII
013	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
014	銀河婦警伝説サファイア
015	空想科学世界ガリバーボーイ
016	ゲッツェンディーナー
017	Go／Go／バーディチャンス
018	3×3EYES　三只眼變成
019	雀神伝説
020	将棋データベース　棋友
021	真怨霊戦記
022	スーパーリアル麻雀ＰＶカスタム
023	スチームハーツ
024	スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム
025	スペースファンタジーゾーン
026	聖夜物語
027	卒業II　ネオ・ジェネレーション
028	誕生　デビュー
029	DE・JA
030	デッド・オブ・ザ・ブレイン
031	天外魔境II卍MARU
032	天外魔境　風雲カブキ伝
033	天地無用／　魎皇鬼
034	同級生
035	ときめきメモリアル
036	ドラゴンナイト&グラフィティ
037	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
038	熱血レジェンド　ベースボーラー
039	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ
040	バザールでござーるのゲームでござーる
041	美少女戦士セーラームーンCollection
042	百物語　ほんとにあった怖い話
043	ぷよぷよCD通(2)
044	プライベート・アイ・ドル
045	プリンセスメーカー1
046	プリンセスメーカー2
047	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
048	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
049	魔導物語I　炎の卒園児
050	女神天国
051	メタルエンジェル2
052	もってけたまご
053	モンスターメーカー　神々の方舟
054	Linda³
055	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
056	レニーブラスター
057	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
058	アニメフリークFXVol.1
059	アニメフリークFXVol.2
060	アニメフリークFXVol.3
061	アンジェリークSpecial
062	アンジェリークSpecial2(仮称)
063	お嬢様捜査網
064	きゃんきゃんバニーエクストラDX
065	キューティーハニーＦＸ
066	銀河お嬢様伝説ユナＦＸ
067	虚空漂流ニルゲンツ
068	こみっく　ろーど
069	上海　万里の長城
070	スーパーパワーリーグＦＸ
071	鬼神童子ZENKI FX ヴァジュラファイト
072	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
073	続　初恋物語　修学旅行
074	卒業R
075	卒業IIＦＸ
076	TEAM INNOCENT
077	チップちゃんキィーック／
078	超神兵器ゼロイガー
079	デア　ラングリッサーＦＸ
080	天地無用／魎皇鬼ＦＸ
081	天外魔境　電脳絡繰格闘伝
082	天外魔境IIINAMIDA
083	同級生2
084	ときめきカードパラダイス
085	となりのプリンセス(仮称)
086	ドラゴンナイト4
087	バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム
088	パチ夫くんＦＸ　幻の島大決戦
089	バトルヒート
090	パワードールＦＸ
091	ファイアーウーマン　纏組
092	ファーランドストーリーＦＸ
093	ブルーシカゴブルース
094	ブルーブレイカー
095	ペブルビーチの波濤(仮称)
096	ボイスパラダイス
097	スーパーリアル麻雀ＰＶ-ＦＸ
098	麻雀悟空　天竺
099	負けるな／魔剣道Z
100	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)
101	みにまむなのにっく
102	ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション
103	女神天国II
104	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)
105	ルルリ・ラ・ルラ
106	リターン・トゥ・ゾーク
107	リトルキャッツ
108	ルナティック・ドーンＦＸ
	……PC-ＦXGA……
109	んーにゅー(仮称)
	……LD-ROM²……
110	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：[ ][ ][10]　良い例：[0][1][0]

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

ファイアーウーマン

PCエンジンファン

オリジナルストーリー

成績は学年トップクラス、性格も真面目な3年生、本間宗一がある日突然おかしくなっちゃった!? なんと、赤いハイヒールを履いて登校してきたという。これはただごとではないとにらんだ纏組は、捜査に乗り出すことに…。

著者　早見裕司	イラスト むっちりむうにい
	
1961年7月13日生まれ。代表作は小説『強殖装甲ガイバー』『モルダイバー』など。趣味はパソコン通信。	9月8日生まれのまんが家。散歩が趣味のA型の女性。最新作は『小娘オーバードライブ』。



第2話

細い赤いハイヒール

2月半ば、朝の白鷺学園高等部。

いつものように、生徒たちが、ガヤガヤと登校してくる。ただ……その日はちょっと、ふんいきが違っていた。

生徒たちの、声が違う。

えええっ、うそぉー、おいおい、という声なのだ。

原因は、ひとりの男子生徒にあった。

彼がカツカツと校舎へ向かうと、周りの生徒たちは、その……汚いたとえだが、ゲロを吐く酔っぱらいでも来たように、さーっ、と左右に分かれるのだった。

人ごみが分かれて道が開いたところを、男子生徒は、カツカツと、平然と歩いていく。

カツカツ、の音は、靴が立てる足音。

白鷺学園は、制服ではあるが、さほど身なりにうるさくはない。ピアスをしている子もいる。マントを着ている子もいる。

だから、男子生徒が、少々変わった靴を履いていても、問題はない。——少々、なら。しかし、彼が履いていたのは……。

女物の、ハイヒールなのだった。

真っ赤な、細いピンヒールが10センチもあろうかという、超派手なもの。

ブレザーにネクタイの制服には似合わない。いや、そういう次元の問題ではないか。どう見ても、異常である。

しかもそれが、3年生でもトップクラスの成績と、きりっとした男らしい風貌とまじめな性格で学内でも有名な、本間宗一となれば、ますます、ただごとではない。

その日の朝のうちに、『本間宗一がおかしくなっちゃった!?』の噂は、学園中に広まったのだった。

◆

「あれは、困ります」

美山玲子のとがった声が、静かな午後の園長室に、響きわたった。

「いくら自由な校風と言っても、限度があります。ふざけているとしか思えません」

玲子は2年、風紀委員。学園の規律を守ることに、命を賭けている。相手が秀才だろうが、上級生だろうが、関係はない。その厳しさは、委員長もたじたじになるほどだ。

「いいじゃん、別に」

言ったのは、桂木さやか。ご存じ、学園のトラブルシューター、纏組のひとりである。玲子は、本間の件で騒ぐだろうという園長の配慮で呼ばれたのだろうが、なぜ自分が呼ばれたのか、内心ふしぎに思っているところ。

「本間先輩、いつもは堅苦しいって感じでし

ょ。たまにはバカなことするのも、精神衛生にいいんじゃない？」

お気楽に言うさやかを、玲子はにらんだ。

「あなたたちは、学園に騒ぎが起きたほうが、おもしろいんでしょうけど」

「ちょっと、どういう意味よ。あたしたち、学園の平和を守っているんだからね」

「勝手にね」

「なんですって！」

ふたりは、にらみ合った。

「おやめなさい」

園長の声が、ぴしりと響く。ふたりは、口をつぐんだ。

白鷺学園・学園長、石原ふさは、もう60を越した小柄なおばあさんだが、その気迫は、人並みではない。何しろ合気道の達人で、今でも生徒にけいこをつけているほどだ。

「美山さんの言うとおり——」

園長は、言う。

「ものには程が、ありますからね。当人を呼んで、事情をききましたよ」

「で？」と、さやか。

「それが、答えないのですよ。１週間だけ、放っておいてはもらえないか、そう言い張るばかりで」

「それで、お許しになったんですか？」

玲子が、詰め寄った。

「まあ、害のあることじゃないし、言いたくない理由があるのでしょうからね」

「とんでもありません。学園の模範になるような人が、おかしなことを始めたら、みんながまねするかもしれないじゃないですか。そんなことになったら——」

「ちょっと待ちなさいよ」

さやかが、口をはさんだ。

「模範っていうけど、先輩だって、ひとりの生徒でしょう。特別扱いするのは、人権無視だと思わない？　もしかしたら受験のプレッシャーで、ちょっと調子がおかしくなったのかもしれないし。そうだったら、規則で押さえつけるのって、よくないよ、ぜったい」

玲子は反論しようと口を開きかけたが、

「私も、それが気がかりなのですよ」

園長の、静かな声に黙り込む。

「彼が、ノイローゼなのかどうか」

「ばあちゃん。それで、あたしを呼んだの？だったら、お断わりだよ。あたしたちは、医者でもカウンセラーでもないんだから。だいたい、成績のいい生徒だから、心配するんじゃないの？」

玲子の発言に刺激されてか、さやかはちょっと興奮ぎみだ。園長を『ばあちゃん』呼ばわりするのが、その証拠。石原ふさは確かに正真正銘、さやかの実の祖母なのだが、学校では、互いにけじめをつけているのだ。

「構内では、園長とお呼び！」

園長は、しかりつけておいて、

「私が心配なのは、本間君のことじゃありませんよ。受験のせいなら、それが終われば収まるでしょう。それより彼には、つきあっている子が、いるそうですね」

「ああ……」

さやかは、ようやく落ちついた。

「詳しいん——ですね、園長先生」

「私の地獄耳は、孫ゆずりでね」

「どっちが……」

さやかはつぶやいて、敬語に戻る。

「それなら知ってます。一年の、佐倉美幸って子。『うち』のひろみちゃんの同級生で、話はきいてますけど」

「その子が、心を痛めるんじゃないかと、思うの。いったいどういう事情があるのか、探ってみて欲しいんですよ、さやかさん」

「うーん……」

さやかは悩む。これが事件なのかどうか、判断がつきかねるのだ。だが、

「そうしてちょうだい。分からなければ、病院へ行ってもらうか、委員長に言ってやめさせるか、どっちかよ」

玲子のことばに、決心した。

「わかりました。調べてみます」

本間宗一が病院送りになっても、風紀委員に目をつけられても、美幸が泣くだろう。見過ごすのは、纏組の誇りが許さない。

学園長は、にっこり笑った。

「頼みましたよ」

はめられたな、と気づいたのは、園長室を出てからである。さやかにこの件を引き受けさせるために、玲子を呼んだのか。

「ま、いっか」

さやかはつぶやいて、

「とにかく、美幸ちゃんを捜さなきゃ。泣かせちゃ、かわいそうだからね」

だがその頃、当の佐倉美幸は——。

◆

「……キツネ、ですか？……」

すでに泣きべそをかいていたのだ。

「そう。キツネのたたりだよ」

重々しく告げたのは、オカルト研の会長、岡田花奈である。

気弱なところのある美幸は、大切な先輩の奇行に悩んだあげく、花奈に占ってもらいに来たのだが、いきなり「たたりだ」と言われ、ショックで泣いてしまったのだった。

サークル棟の一隅、オカルト研部室は、やけに日当たりがいい。暗幕でも引けば気分が出るのだろうが、占いにこけおどしの神秘的なムードなんかいらない、というのが花奈の考え。それにしては彼女、マントと魔法使い風の帽子を身につけ、目の前には宝物の、大きな水晶球が置かれている（水晶球って、すっごく高いんだよね）のだから、どうも矛盾している。著者もその辺の心境は、解釈に苦しむところ、という話はさておき……。

花奈は、水晶球をのぞきこみ、真剣な口調でお告げをするのであった。

「今から666年前、平安時代に、キミの先祖が弓矢で殺した白い狐。その霊が、現代によみがえって、子孫のキミにたたっているんだ。かわいそうに」

「でも、それならどうして、私にじゃなく、先輩にとりついたんですか？」

と美幸は、当然の質問。

「直接じゃなくって、周りの人に不幸を及ぼすのが、こういう悪霊の特徴なんだよ。ほっとくと、受験も危ないなあ」

花奈のことばに、美幸の目には、みるみる涙があふれた。

「それじゃ、私、どうしたら……」

「別れるしかないね」

花奈は、断言する。

「先輩のことを思うんだったら、ここは身を引いたほうがいいよ」

美幸はしくしく泣いていたが、やがて、こくんと、うなずいた。

「分かりました。それしか方法がないんだったら、あきらめます」

「うん。それがいい」

花奈が言ったとき、

「よくありません！」

声がした。

瀬田ひろみが、怒った顔で、戸口に立っていた。その後ろには、ＢＦの津島京介。どちらも纏組のメンバーだ。

「何だよ。神聖な占いのじゃまを——」

非難する花奈をにらむと、ひろみは部室へつかつかと入ってきた。

「美幸ちゃんを捜しに来たんです」

言うと、美幸の肩に手をかける。

「気にしちゃだめよ。岡田さんの占いなんて、当たるわけないんだから」

「失礼なこと、言わないでよ！」

花奈が抗議の声を上げる。

「ありがとう、ひろみ」

美幸は、赤い目で同級生を見上げ、

「でも、いいの。ばちが当たっても、しかたないんだもの。今までが、幸せすぎたの」

「その通りだよ」

花奈がきつい口調で言う。当たらないと言われたのが、かなりカンにさわっている。

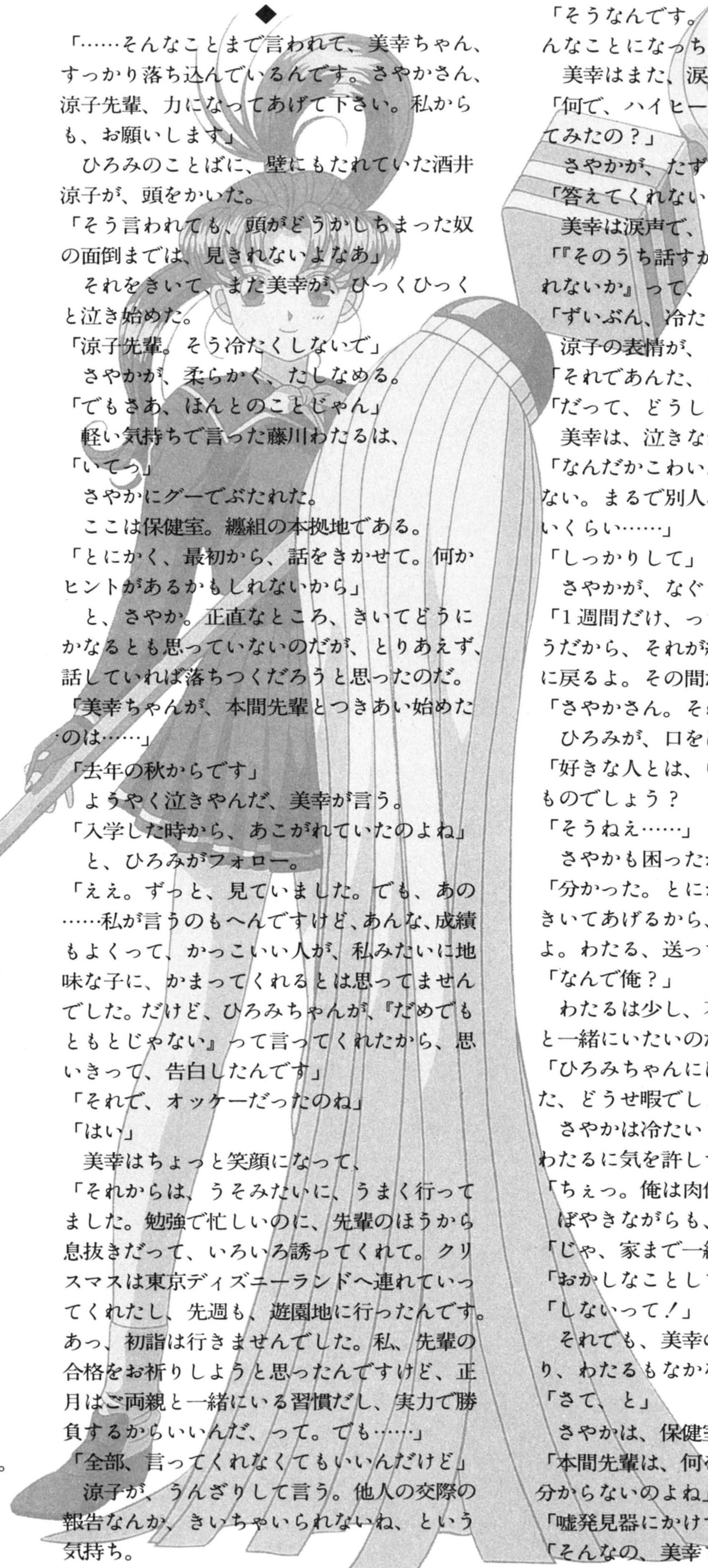
「幸せと不幸せは、コインの裏表なんだ。幸せが大きければ、それだけ不幸も大きくなる



酒井涼子 通称、火消しのお涼。ゴチャゴチャした面倒くさい事が大嫌いで短気。しかし、滅多なことでは動じない、という点ではクールかも。決断力に富み、運動神経抜群。●3年B組　所属：纏組一番纏　BWH：80／58／82

ものなんだよ」
　花奈の言うのにも、一理はある。世の中、いいことがあれば、そのぶん悪いこともあるものではある。ただ、ひろみにその理屈は、通じなかった。
　というのは、京介がいるからだ。
　前の号でも説明したが、ひろみと京介は、祖父の厳しい反対を乗り越えて、体当たりで両思いを公認させた、仲である。京介は体を張ってひろみを守り、ひろみも、家を捨てる覚悟で京介の胸に飛び込んだのだった。それだから、運命に引き裂かれる、なんてことを許してはおけないのだ。
　ひろみは、花奈に、きっぱりと言った。
「人を不幸にする占いなんて、まちがってます。幸せにする方法を考えるのが、あなたの役目じゃないんですか？」
「ボクは、事実を告げているだけだよ」
　花奈も、がんこだ。
「人間の力では、どうしようもないことだってあるんだ。それがオカルトなんだから」
「そんなの、信じません！」
　こうなっては、ひろみも引き下がれない。どうはねつけようか、言葉を探していると、京介が、すっ、と前へ出た。おだやかな口調で、花奈にきく。
「666年前っていうのは、確かなの？」
「確かだよ。数字がはっきり、出ているもの」
　花奈は、自信たっぷりに答えた。
「で、そのご先祖様っていうのは、どんな人なのかな」
「平安貴族に仕える武士だよ。藤原道長の身辺を警護していたんだ。そこへ現れた白いキツネが、災いを為すと見て、弓で殺した。任務だからしかたがないけれど、それで恨みを買っちゃったんだよ」
「ずいぶん詳しく分かるんだね」
「ボクの占いは完璧さ」
　胸を張る花奈に、京介は冷静に言った。
「でも、今から666年前は、鎌倉時代だよ」
　花奈は、絶句した。
「さあ、もう泣かないで」
　ひろみは、美幸を立たせて、ハンカチを貸してやる。
「行きましょう。私が、力になるから」
　言うと、花奈に振り向いて、
「事実じゃないことは、分かったでしょう。それに、どんな事実も、人の思いを壊すことはできないと思います」
　ぴしっと言うと、美幸を連れて出ていった。
　取り残された花奈は、くやしそうに一言。
「だって、見えたんだから、しょうがないじゃないか……」
　岡田花奈、見かたによっては、かわいそうな人間では、ある。

◆



「……そんなことまで言われて、美幸ちゃん、すっかり落ち込んでいるんです。さやかさん、涼子先輩、力になってあげて下さい。私からも、お願いします」
　ひろみのことばに、壁にもたれていた酒井涼子が、頭をかいた。
「そう言われても、頭がどうかしちまった奴の面倒までは、見きれないよなあ」
　それをきいて、また美幸が、ひっくひっくと泣き始めた。
「涼子先輩。そう冷たくしないで」
　さやかが、柔らかく、たしなめる。
「でもさあ、ほんとのことじゃん」
　軽い気持ちで言った藤川わたるは、
「いてっ」
　さやかにグーでぶたれた。
　ここは保健室。纏組の本拠地である。
「とにかく、最初から、話をきかせて。何かヒントがあるかもしれないから」
　と、さやか。正直なところ、きいてどうにかなるとも思っていないのだが、とりあえず、話していれば落ちつくだろうと思ったのだ。
「美幸ちゃんが、本間先輩とつきあい始めたのは……」
「去年の秋からです」
　ようやく泣きやんだ、美幸が言う。
「入学した時から、あこがれていたのよね」
　と、ひろみがフォロー。
「ええ。ずっと、見ていました。でも、あの……私が言うのもへんですけど、あんな、成績もよくって、かっこいい人が、私みたいに地味な子に、かまってくれるとは思ってませんでした。だけど、ひろみちゃんが、『だめでもともとじゃない』って言ってくれたから、思いきって、告白したんです」
「それで、オッケーだったのね」
「はい」
　美幸はちょっと笑顔になって、
「それからは、うそみたいに、うまく行ってました。勉強で忙しいのに、先輩のほうから息抜きだって、いろいろ誘ってくれて。クリスマスは東京ディズニーランドへ連れていってくれたし、先週も、遊園地に行ったんです。あっ、初詣は行きませんでした。私、先輩の合格をお祈りしようと思ったんですけど、正月はご両親と一緒にいる習慣だし、実力で勝負するからいいんだ、って。でも……」
「全部、言ってくれなくてもいいんだけど」
　涼子が、うんざりして言う。他人の交際の報告なんか、きいちゃいられないね、という気持ち。
「要するに、あんたとデートするくらいの、余裕があった、ってことだよね」
「そうなんです。それが、きょう、急に、あんなことになっちゃって……」
　美幸はまた、涙ぐんだ。
「何で、ハイヒールなんか履いたのか、きいてみたの？」
　さやかが、たずねた。
「答えてくれないんです」
　美幸は涙声で、
「『そのうち話すから、少しほうっておいてくれないか』って、それだけで」
「ずいぶん、冷たいじゃない」
　涼子の表情が、けわしくなった。
「それであんた、ほっとく気かい？」
「だって、どうしたらいいんですか？」
　美幸は、泣きながら訴えるのだった。
「なんだかこわいんです。いつもの先輩じゃない。まるで別人みたいで、そばにも寄れないくらい……」
「しっかりして」
　さやかが、なぐさめた。
「1週間だけ、って、園長先生には言ったそうだから、それが終われば、きっと元の先輩に戻るよ。その間だけ、がまんすれば──」
「さやかさん。それは、無理です」
　ひろみが、口をはさんだ。
「好きな人とは、いつだって、一緒にいたいものでしょう？　1週間は長すぎます」
「そうねえ……」
　さやかも困ったが、
「分かった。とにかく、あたしたちがわけをきいてあげるから、今日は帰ったほうがいいよ。わたる、送ってあげて」
「なんで俺？」
　わたるは少し、不満そう。内心は、さやかと一緒にいたいのだ。
「ひろみちゃんには、相談があるから。あんた、どうせ暇でしょ」
　さやかは冷たいものである。まあそれだけ、わたるに気を許しているということなのだが。
「ちぇっ。俺は肉体労働班か」
　ぼやきながらも、わたるは、
「じゃ、家まで一緒に行こうね」
「おかしなことしちゃだめだよ」
「しないって！」
　それでも、美幸のカバンを持ってやるあたり、わたるもなかなか優しいものだ。
「さて、と」
　さやかは、保健室の椅子に腰を下ろして、
「本間先輩は、何を考えてるのか。そこが、分からないのよね」
「嘘発見器にかけてみようか」と、京介。
「そんなの、美幸ちゃんが傷つきます」
　ひろみが、止める。



桂木さやか

健康美人が最大の魅力の天真爛漫お元気娘。好奇心が旺盛で、トラブルメーカー。聡明で状況把握に優れ、合気道の心得もある。白鷺学園園長、石原ふさの孫娘。●2年B組　所属：纏組二番纏　BWH：82／60／83

「もし、嘘をついているんだとしても、美幸ちゃんを泣かせて平気だなんて、おかしいです。きっと、たいへんな、わけがあるんです」
「だとしたら、聞き出せると思う？」
　さやかは、思案顔だ。
　きいていた涼子が、すっ、と壁を離れた。部屋を出て行こうとする。
「どうするんですか？」
　ひろみがきくと、
「決まってるだろう。吐かせるんだよ」
　涼子は、背中で答えた。
「あたしゃ、ごちゃごちゃ考えてるのは、性に合わないんだ。単刀直入、当たって砕けろ」
「でも、涼子先輩、手荒なことは……」
　ひろみがはらはらするのを、
「場合によりけりだね」
　言い捨てて、保健室を出ていった。
「大丈夫でしょうか」
　ひろみは心配そうだ。
「涼子先輩、手が早いから」
「でも、理不尽にケンカを売ったりはしないだろう」
　京介が言う。さやかはうなずいて、
「それにあたしも、興味、あるんだよね。本間さんって人が、どう答えるか」

◆

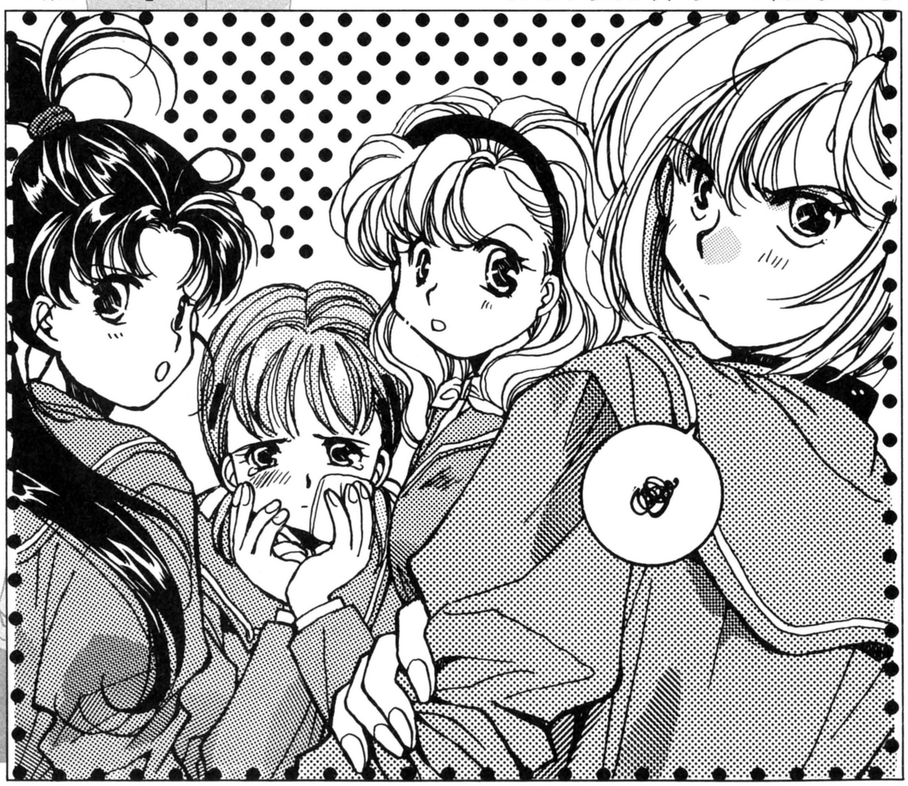
　放課後の３年Ａ組。生徒たちが、掃除をしている中に、本間宗一の後ろ姿を見つけて、涼子は、入っていった。
「本間」
　呼ばれた本間宗一は、振り向きもせずに、机を運んでいる。あいかわらずハイヒールを履いたままで、歩きにくそうだが、それにしたって無視はないだろう。頭に来た涼子は、歩み寄ると襟をつかんで、
「シカトする気かい？」
　宗一は、驚いたように、振り向いた。
「あ？　ああ……君は……」
「隣のクラスの酒井だよ。あんた、なんで佐倉美幸を泣かせてるんだ？」
　ずばりと、涼子はきいた。
　宗一は、眉をひそめて、
「それが君と、どういう関係があるんだ？」
「ずいぶんなこと、言うね」
　涼子は、むかついてきた。
「あたしらは纏組だ。あの子が泣いてるのを見過ごしにはできない。それで充分だと思うけど」
「纏組……？」
　こいつ、記憶喪失か、と涼子は思った。言っては何だが、纏組の活躍は、学園でも有名である。ほめられたことではないが、派手なケンカもたびたび、やらかしている。ぜったいに、知らないわけがない。

「とぼけるんだったら、こっちにも覚悟があるよ」
「乱暴な人だなあ」
　宗一はあきれたようだが、涼子の表情に、言いのがれはできないと悟ったのだろう。
「まあ、しかたないか。ちょっと」
　ハイヒールで背が高くなっているので、教室の戸口にひっかかりそうなのを、ひょいと器用にくぐって、宗一は、涼子を廊下に連れ出した。小声で、
「人には、言わないでくれないか？」
「話によるね」
「その……笑われるかもしれないけど」
　宗一は、ためらうように言った。
「夢を見たんだよ」
「……夢？」
　涼子は、けげんそうな顔になる。
「そう。神様が、夢枕に立ったんだ」
　本間宗一は、大まじめに言ったのである。

◆

「その神様ってのが――」
　保健室で、涼子が言った。半分、あきれたような顔をしている。
「本間に言ったんだとさ。『このままでは、お前は大学に落ちる。合格したかったら、赤いハイヒールを履いて、１週間、登校しろ。そうしたら、必ず合格させてやろう』、とね」
「お話みたい…」

　ひろみが、思わずつぶやく。
「だけどほんとだ、って言うのさ。ま、それ以外に、美幸を泣かせる理由も見当たらないし、本間の気持ちも分からないじゃないね」
　涼子は、ちょっと笑って、
「この時期、どんな奴だって、平常心ってわけにゃいかないよ。そんなリアルで不吉な夢を見たら、無視もできないだろうさ」
「そういや、涼子先輩も受験生ですよね」
　わたるが言う。
「先輩でも、やっぱり神経質になりますか？」
　言ってから、思わず頭を手でかばったのは、また、さやかにぶたれると思ったのだが――当のさやかは、むずかしい顔をしている。何か、考えているらしい。
「それでさ」涼子は言う。
「相談されたんだ。美幸には言わないでおきたいんだけど、どうしたらいいかって。それを思いつくまで、彼女とはあんまり話したくないって、急いで帰ったよ」
「それは、考えてあげないといけませんね」
　ひろみが、うなずいた。
「受験も大事だけど、美幸ちゃんも安心させてあげないと」
「ほんとは、あたしにも、言っちゃだめだったらしいんだけどね」
　涼子は笑って、
「それよりあたしゃ、あいつが転ばないか心





瀬田ひろみ　瀬田財閥の令嬢で世間知らず。少々おっとりしている印象を受けるが、なかなかのしっかりもの。教養があり、豊富な知識を誇る。運動神経は鈍いが、手先は器用。●１年Ａ組　所属：纏組三番纏　ＢＷＨ：85／63／85

配だね。そのほうが、よっぽど縁起が悪いよ。なんでまた、神様も、ハイヒールなんか指定したかねえ」
「頭を打ったら、たいへんですよね」
　わたるが調子を合わせる。
「俺なんか、さやかにぶたれてばっかりで、すっかり悪くなっちゃった」
「まあ、戸口は器用にくぐってたけどね」
　涼子が言ったとき、
「……そうよ」
　さやかが、低い声で、つぶやいた。
「なぜ、ハイヒールにしたのか。それよ」
「どういうことですか?」
　ひろみにきかれて、顔を上げたさやかは、ひどく深刻な表情をしていた。
「あたしたちがしなきゃいけないのは、美幸ちゃんをなだめることじゃない。本間先輩の——いいえ、先輩と名乗った人の、嘘を見破ることよ」
　涼子が、すっ、と目を細めた。
「あれが、本間じゃないって言うのかい?」
　答えずにさやかは、
「ひろみちゃん。巻き尺、持ってない?」
「ええ」
　ひろみが、ソーイングセットから、巻き尺を出した。さやかは、教室の戸に当ててみる。
「高さは、180センチね……」
　目盛りを読んで、
「本間先輩の身長、知ってる?」
「177センチ、って言ってました」
　さやかは深く、うなずいた。
「だから、ハイヒールだったんだ……」
「おい、何のことだよ」わたるがきく。
「分からないの?」
　さやかは、じれったそうに、
「美幸ちゃんは、本間先輩のこと、ずっと、見てたんでしょう?　入学したときから。それで、ずっと一緒にいた。先輩が大好きなのよね。その彼女が、『別人みたい』って思ったのは、どうして?　こわい、とまで言ってるのよ。それは、別人だからなの。その証拠が、ハイヒールよ」
「全然、分からん」
　わたるが頭を抱えた。
「分かるように、説明してくれないか」
　京介も、意味が分からないようすだ。
「説明は、後でいい」
　涼子が立ち上がった。
「もし、さやかの言うのが正しければ、美幸はだまされてることになる。ほっとけないね」
「それより心配なことがあります」
　さやかは言った。
「本物の、本間先輩は、どうしているのか、ってことです」
「もしも、大きな犯罪か何かに巻き込まれているんだとしたら……」
　ひろみが言って、息をのんだ。妄想ではない。現にひろみが京介と駆け落ちした時には、祖父の会社に雇われた、怪しげな男たちに、袋叩きにされかけたのだ。妄想とは言えない。
「本間はひとりっ子だ」涼子がつぶやく。
「もし、にせ者を用意したとしたら、手の込んだ仕掛けじゃないか。やばいね」
「行きましょう、さやかさん」
　ひろみは、青ざめていた。
「いよいよ、纏組の出番だね」
　涼子は、2月だというのに腕まくりをした。
「腕が鳴るよ」
「そうならない、といいんだけど……」
　つぶやいたさやかも、不安だった。

◆

「君は、さっきの……」
　玄関の戸を開けた宗一は、涼子の顔を見て、驚いたようすだった。
「話をつけに来たんだ」
「今、勉強中なんだけど——」
　宗一は迷惑そうだったが、
「じゃあ、佐倉美幸も連れてきて、はっきりさせようか?　あんたがにせ者だってこと」
　すごみのある、涼子のことばに、ハッとしたようすである。
「あたしは気が短いんでね。言いわけは聞く耳持たないよ。この場で白黒、はっきりさせるからね」
「……分かった。まあ、どうぞ」
　覚悟を決めたか、宗一はドアを大きく開けて、みんなを招き入れた。
「入ってだいじょうぶでしょうか」
　ひろみが、小声で京介にきく。
「これだけの人数がいたら、おかしなことはしないだろう」
　京介も、小声で答えた。
「それに、いざとなったら、ポケットの中に自作の催涙ガス弾があるからね」
　京介は、いたってまじめな人間なのだが、なんでそういうものを作っているのか。やはり纏組になじんでいるだけあって、ちょっと常人とは発想が違うようだ。

◆

「それで、どうして僕がにせ者だと言うのか、説明してくれるかな」
　応接間のソファーに掛けて、宗一はきいた。先ほどは動揺したようすだったが、今は落ちつき払っている。
　さやかが、みんなを見回して、うなずくと、話し始めた。
「あたしが引っかかったのは、どうして赤いハイヒールなのか、っていうことなんです」
「神様の言うことだからね。理屈じゃないよ」
　宗一の答に、さやかはうなずいた。
「そうも言えます。でも、ここは理由を考えてみたいんです。つまりは、恥ずかしいことをしろ、っていうことですよね。だったら、ハイヒールより恥ずかしいことは、いっぱいあるはずでしょう。お化粧をしてもいいし、裸で歩いてもいい。どうして、ハイヒールでなければならなかったのか。そこには、ちゃんと理由があったんです」
「誰の?」と、わたる。
「決まってるでしょ。本間先輩のよ」
　さやかは、答える。
「いろんな意味で、ハイヒールは便利だったんです。まず、超派手だから、みんな、そればっかり見てしまいます。つまり、先輩の顔には、あまり注目しないんですよね。だから、少しなら、顔が違っても分からないんです。それにもちろん、先輩がおかしくなった、って思わせるのも、大事です。そうすれば、ふだんと少しぐらい行動が違っても、おかしいから、で済んじゃうでしょ。それも、狙ったんですよね」
「実際、あたしらも、そう思ったね」
　涼子がうなずく。さやかは続けて、
「でもそれなら、他の方法でもいい。お化粧でもしていれば、顔の細かい違いは、もっと隠せます。どうしても、先輩は、ハイヒールを履く必要がありました。それは……身長をごまかすためだったんですね?」
　え?　と、纏組のみんなが、さやかを見た。意味が分からないのである。
　にせ物と言われた宗一は、平然とソファーにもたれていた。面白がっているようにも、見えるが、黙っているのが無気味だ。
　ためらったが、さやかは話を続けた。
「先輩の身長は、177センチですね。けっこうぎりぎりで、教室の入口を通れる高さです。それがハイヒールを履くと、こう——」
　さやかは背中を丸めてみせて、
「くぐらないとぶつかってしまいます。でもそれは、ハイヒールのせいだと思って、誰も不審に思いません。最初からそういう癖があった、っていうことには、気づかないんです」
「ああ……」
　京介が、納得してうなずいた。
「どういうことですか?」
　ひろみは、まだ分からない。
「つまりね、ここにいる本間先輩は、本物の先輩より、背が高いってこと。たぶん、戸口をかがんでくぐるぐらいにね。その癖を、隠したかったのよ。——2、3センチも身長が違ったら、美幸ちゃんは、すぐに気づくでしょう。先輩のこと、ずっと見てたんだから。



藤川わたる　ひょうきん者で、一家に一人いれば退屈しないですみそうなお調子者。すけべだしイタズラ好きでよく問題を起こす問題児だが、根は正直で本当に大切なもののためには必死でそれを守ろうとするなど男気のある人物。●2年B組　所属:纏組

そしたら、別人だって、わかっちゃいますよね。身長が違う人間が、同じ人間になりすますには、思いきった方法で、注意をそらす必要があったんですね。それが、ハイヒールの理由です」
「君は、なかなか頭が切れるね」
宗一は、感心したように言った。
さやかは、息をのんだ。いよいよ、核心だ。
「ただ、どうしても分からないのが、先輩はひとりっ子だってこと。だったら、先輩によく似たあなたは、誰なんですか？　先輩をどうしちゃったんですか？　まさか……」
実際、さやかは、最悪のケースを想像していたのだが――。
「もう、いいよ」
後ろからきこえた声に、さやかたちは、驚いて振り返った。目の前の宗一と、同じ声だったからだ。
そこに立っていたのは、やはり、本間宗一だった。
ほとんど、同じ顔である。じっと見れば、違うところもあるかな、というくらいなのだが、とにかくうりふたつだ。
ただ、こちらの宗一は、顔が真っ赤に染まっていた。その上から、白い薬を塗っている。
「纏組が出てくるとは、思わなかったよ」
赤い顔の宗一は、笑って言った。
「あなたが、本物の、本間先輩ですね？」
さやかがきく。宗一はうなずいた。
「そう。家から出られなくなってね」
「どうしたっていうんですか？」
「見て分からないかな。じんましんなんだよ」
「ただの、じんましん？」
さやかが、口をぽかんと開ける。
「そんなことのために、美幸をあんなに心配させた、っていうんですか？　美幸は、泣いてるんですよ！」
ひろみが、抗議した。
「それなんだよ。まあ、きいてくれないか」
宗一は、ソファーに、もう一人の宗一と、並んで腰掛けた。見れば見るほど似ている。
「あのね、先週の日曜に、美幸と、遊園地に行ったんだ。彼女が弁当を作ってくれてさ。うまかったよ」
「ああ、そうですか」
涼子が、あきれたように言う。どいつもこいつも、恥ずかしげもなく……腕ずくの事態を予想していたのに、すっかり拍子抜けだ。
「ところが、中に入ってたマリネが悪かったみたいで、こうなってしまった。医者へ行ったら、1週間は治まらないっていうんだ。ふだんなら何てことないんだけど、さすがに勉強疲れで、肝臓が弱っている、そのせいだっていうんだな。それで、しばらくは学校に、出られなくなった」
「でも、だったら美幸には隠さなくても…」
言ったひろみに、宗一は、おだやかな、しかし真剣な目を向けた。
「それが自分のせいだ、って分かったら、どうする？　彼女、すごく責任を感じちゃうじゃないか。しかも、この時期だよ」
「そりゃ、自決でもしかねないね」
涼子がうなずいた。
「だから、双子の兄貴に、代わってもらったというわけだ」
にせ者の宗一のほうが、にっこり笑った。
「新田宗二と言うんだ。はじめまして」
「だってあんた、ひとりっ子じゃ……」
涼子のことばに、
「僕は養子なんだよ」宗一が答えた。
「うちの親は子どもができなくて、僕を引きとったんだ。兄貴の、っていうか、生みの親も納得ずくだし、問題は何もないんだけど、自分から言うことでもないだろう？　だから学校では、誰も知らない。実際、今でも家族ぐるみで仲はよくってね。兄貴は、北海道に住んでるんだけど、今度、東京の大学を受けるんで、うちへ泊まりに来てたんだ。それで、身代わりを頼んだわけさ」
宗一は、隣の宗二を見て、
「ただ、兄貴は身長が4センチ高い。美幸がそばに立ったら、すぐばれるよね。それに、君が――と、さやかを指して――見破ったように、入口でよく頭をぶつけるから、かがんで入る癖がある。それが出てしまうとまずいだろう？　だから、ハイヒールを思いついたわけ」
「思いついたのは、俺だよ」
宗二のほうが、にこにこして言った。
「化粧もすべきだ、って、俺は言ったんだ。顔もごまかせるからね。だけど宗一のやつ、それだけはやめてくれ、って言う」
「そこまですること、ないじゃないか」
宗一は、顔をしかめて、
「このこと、美幸には、話さないでくれるね」
「約束します。園長にも」
さやかは、うなずいた。
「せっかく苦労されたんですから、むだにはしません」
「でも……」ひろみが、気づいて、
「お兄さんは大丈夫なんですか？　だって、受験のために来たんでしょう。こんなこと、している場合じゃ……」
「それなら心配ないよ」
宗一は笑った。
「兄貴は、北海道全体で、ベスト5に入る秀才でね。合格判定率、100%なんだよ」
これには一同、あぜん。
「……なるほど、兄弟だ……」
涼子が、つぶやいた。

◆

事件が一件落着して、みんなが外へ出ると、もう夕方である。
「美幸ちゃんには、なんて言いましょう」
ひろみにきかれて、さやかは、
「やっぱり、神様のせいにしておくのがいいんじゃないかな。ぜったい秘密、っていうことで。そのほうが、ほんとっぽいよ」
「ええ。すなおな子ですから」
ひろみは言って、
「もし――いえ、必ずですけれど、先輩が合格したら、ちゃんと話してくれるでしょうし」
「そうだね。あの人なら、きっと、そうするよ。ほんとの優しさ、っていうのは、ああいうもんなんだね」
「ハイヒール履くこと？」
言ったわたるを、さやかはグーでぶって、
「好きな子を傷つけないために、いっしょうけんめい頭を使うこと、だよ。それが、その場しのぎのうそでもね」
「それって、あんたには分かってた、ってことかい？」
涼子にきかれて、さやかはうなずいた。
「神様の話をきいたときに、おかしいと思ったんです。だって、合格祈願の初詣に誘っても行かなかった、って美幸ちゃんは言ったでしょ。夢を見たぐらいで、信心深くなるとは思えなかったんですよね」
「ああ、そうか……」
涼子は、思い返して、
「あたしゃ、その辺は、きき飛ばしてたんだ」
「私もです。さやかさん、冴えてますね」
微笑んでうなずいたひろみが、角を曲がったとたん、あっ、と言った。
出くわした相手も、驚いたようす。
「なんでキミたちが、ここにいるんだよ」
制服姿の岡田花奈が、突っ立っていた。
「そっちこそ、何してるの？」
さやかがきくと、
「……魔除けのお札を持ってきたんだよ」
ぶすっとして、花奈は、言う。
「このままじゃ、キツネの霊は追い払えないからね」
「いいとこ、あるじゃん」
さやかは笑って、
「でもね、事件はもう、解決済み」
「なんで、キミたちに解決できるの？　だって相手は、666年前の悪霊――」
「いいからいいから」
まだ何かいいたそうな花奈を引っ張って、さやかたちは帰っていったのだった。



津島京介　成績トップの秀才。できない事は口に出さない有言実行タイプ。瀬田ひろみの恋人。真面目でジョークも解し、非の打ちどころがないようだが、独創的なアイテムを開発し纏組に貢献するのが趣味の変な奴。●2年B組　所属：纏組・パソコン部

ファンレターのあて先　〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　PCエンジンファン編集部気付「早見裕司先生／むっちりむうにい先生」係

PCエンジンファン8月号につづく

ファイアーウーマン 纏組 ファンクラブ

読者参加型纏組情報頁

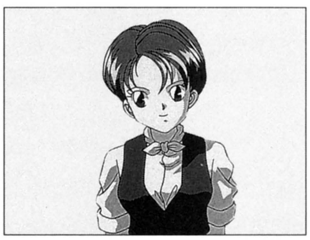
今月も「天野由梨の宇宙色プリズム」共同企画・纏組公開オーディションの情報を紹介！ さらに、FXユーザー待望の『纏組』ゲーム画面も公開と充実の2ページ。見逃したら一生後悔しちゃうぞ！

ファイアーウーマン纏組公開オーディション続報

FX『纏組』に登場するオリジナルキャラ12人のキャスティングを、読者のみんなの投票で決めてしまう「纏組公開オーディション」。今回は、後半6キャラクタ分を募集します。

岡田花奈については、読者が好きな声優さんをキャスティングしてもらうことになります。アーツビジョンの声優さんの中から選んでください。残り5キャラについては、前回と同様に1キャラに3人の声優さんがエントリーされ、ラジオを聴いて投票してもらいます。

オーディションに応募してくれた人の中から抽選で、オーディションで選ばれた声優さん11人の、サイン入りホワイトテレカを各5枚ずつ、計55名にプレゼントします。岡田花奈役の声優さんのプレゼントも予定。決まりしだいお伝えします。なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



⬆今月の小説にも登場している岡田花奈。イメージに合った声優さんを応募してね

応募方法

①キャスティング評価記入シートの部分に、各声優さんの演技、イメージ（キャラクタとの相性度）、好み（自分がその声優さんの声が好きかどうか）、総合評価を5段階で評価（1が最低、5が最高）で記入。
②2段目の部分で、一番キャラクタに合っていると思う声優さんの名前を、それぞれ記入。岡田花奈の枠は、自由に予想して記入します。
③住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、下記のあて先まで応募してください（応募用紙はコピー可）。締め切りは6月25日消印有効です。

ラジオ、オーディションのあて先は…
〒106−39 ラジオ日本
「天野由梨の宇宙色（そらいろ）プリズム」オーディション係

ファイアーウーマン纏組葉書コーナー

このコーナーでは、纏組キャラの人気ランキングをしています。キャラクタのイラスト、もしくは名前だけの応募も可。そのハガキを集計してランキングします。応募してくれた人の中から抽選で、総合で1位になったキャラクタのオリジナルグッズを製作してプレゼント。お気に入りのキャラクタクにどんどん応募して、プレゼントをゲットしよう！



◀奈良県／瀬生せあらサン
元気いっぱいの桂木さやか。ゲームはもうちょっと待っててね



▲広島県／麒麟クン
トーンを上手に使って描かれている瀬田ひろみ。現在人気ランキングは3位ですが、まだまだ上位を狙えそう。これからも応援よろしく！



◀静岡県／睦月新吾クン
今月は「この娘がいちばん」でしたが、次回もトップを守れるか？

●纏組人気ランキング●

順位	名前	MFP
1	桂木さやか	18
2	藤川わたる	7
3	瀬田ひろみ	6
4	酒井涼子	4
5	青山愛子	3

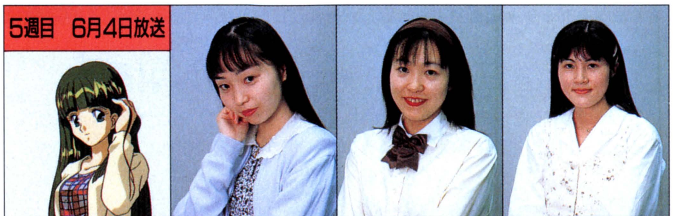
お知らせ

纏組ファンクラブでは、イラスト、纏組人気ランキングの応募をお待ちしております。イラストなら、描いてくれたキャラクタに1票。キャラクタ名だけでも1票入ります。ただし、キャラクタ名だけ応募の場合には、官製ハガキでハガキ1枚に1キャラとさせていただきます。たくさんのご応募、お待ちしております。
あて先
〒105
東京都港区東新橋1−1−16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部
「ファイアーウーマン纏組ファンクラブ」係

オーディション放送スケジュール

ここでは、今回オーディションを受ける15人の声優さんを、写真と共に紹介します。今回の応募の対象となるのは、6月4日放送の5週目から6月18日放送の7週目までの5キャラ分。毎週火曜の夜は「天野由梨の宇宙色プリズム」をお忘れなく。岡田花奈だけは、読者の希望をキャスティングして応募してもらいます。各キャラクタの設定については、前号のファンクラブで紹介しているので、そちらを参考してください。

5週目　6月4日放送



①此花穂乃果	橘ひかり	小島昌美	鈴木秀香

5週目　6月4日放送



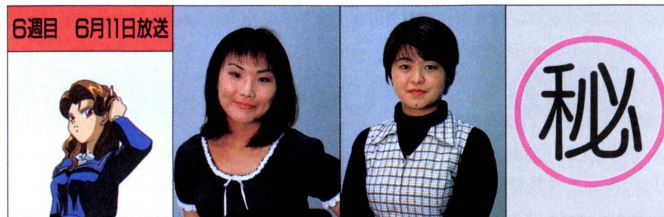
②新藤まどか	半場友恵	今泉安恵	丸尾美華

6週目　6月11日放送



③紅槇輝郎	笹沼　晃	鳥海浩輔	山口史人

6週目　6月11日放送



④荒木美加	山田美穂	二藤部由美	EMI

7週目　6月18日放送



⑤住吉丈児	石塚　堅	合田正史	原　正弘

PC-FX『纏組』制作レポート

このところ新しい画面写真を紹介できなかった『ファイアーウーマン纏組』。このたび、ゲーム中に発生する、イベントのビジュアルシーンを緊急入手した。

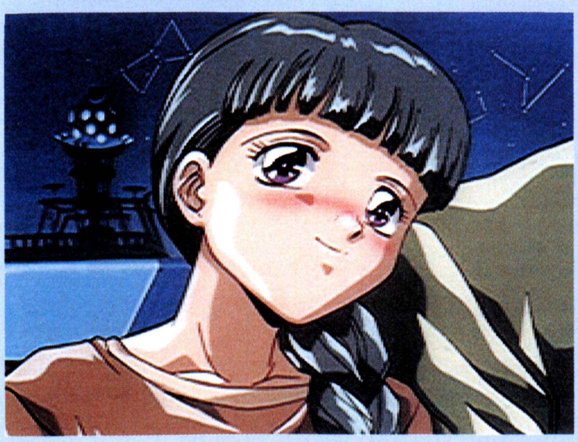
下のビジュアルは、女の子と仲良くなったときや、遠足など特別な場所に行ったときに発生したときのもの。ビジュアルシーンは数百パターン以上用意されているぞ。



◐文化祭での1コマ。お化け屋敷かな?



◐遠足にて。ケガをした佐倉美幸をおんぶ



◐女の子との親密度が上がるとデートに誘うこともできる。柊由宇(ひいらぎゆう)とプラネタリウムでラブラブ

キャスティング評価記入シート

橘ひかり	小島昌美	鈴木秀香
演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)
半場友恵	**今泉安恵**	**丸尾美幸**
演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)
笹沼　晃	**鳥海浩輔**	**山口史人**
演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)
山田美穂	**二藤部由美**	**EMI**
演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)
石塚　堅	**合田正史**	**原　正弘**
演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)	演技(　) イメージ(　) 好み(　) 総合評価(　)

①此花穂乃果 (　　　　)	④荒木美加 (　　　　)
②新藤まどか (　　　　)	⑤住吉丈児 (　　　　)
③紅槇輝郎 (　　　　)	⑥岡田花奈 (　　　　)

住所	〒	年齢	
氏名	フリガナ	電話番号	(　　)

攻略大全XX

進撃ルートが一目で分かるマップを掲載!

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:4月26日(発売中)
発売価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

デア ラングリッサーFX



光輝の末裔としての道を極める

前号では、中間地点であるシナリオ10までを攻略した。ここを過ぎるとシナリオは枝分かれしていき、最終的には9通りのエンディングにたどりつく。今号では、そのうちの光輝ルートにスポットをあて、3通りある光輝エンディングまでの道のりをチャートにした。

前号までの簡易チャート

スタート
- シナリオ1・序章
- シナリオ2・旅立ち
- シナリオ3・光の大神殿
- シナリオ4・カルザス城の攻防
- シナリオ5・炎の中で
- シナリオ6・聖地レイテル
- シナリオ7・魔族の少女

帝国の誘いにのる
- シナリオ8・ゴーアヘッド
- シナリオ9・WANTED
- シナリオ10・老剣士、立つ

帝国の誘いを断る
- シナリオ8・空のかけ橋
- シナリオ9・老剣士の砦
- シナリオ10・猛将バルカス

光輝ルートチャート

- A シナリオ11・聖剣ラングリッサー
- B シナリオ12・鉄壁の騎士団
- C シナリオ13・帝王ベルンハルト

ボーゼルを倒す
- D シナリオ14・港の攻防戦
- E シナリオ15・マリオネット
- F シナリオ16・復活の魔剣
- G シナリオ17・封印のかぎ
- H シナリオ18・リベンジャー

皇帝を追う
- I シナリオ19・大陸最強の戦士
- J シナリオ20・聖魔剣
- K シナリオ21・伝説を越えて…
- エンディング

ソニアを追う
- L シナリオ19・ルナテック
- M シナリオ20・大陸最強の騎士
- N シナリオ21・伝説の終わりに
- エンディング

皇帝を倒す
- O シナリオ14・港の攻防戦

船を奪うことに成功
- P シナリオ15・迎撃イメルダ
- Q シナリオ16・マリオネット

船を奪うことに失敗
- R シナリオ15・いてつく炎
- S シナリオ16・デッドエンド

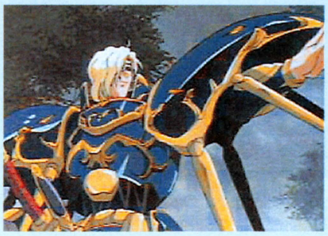
- T シナリオ17・復活の魔剣

ラーナを仲間にする
- U シナリオ18・封印のかぎ
- V シナリオ19・リベンジャー

ラーナを仲間にしない
- W シナリオ18・封印のかぎ
- X シナリオ19・リベンジャー
- Y シナリオ20・大陸最強の騎士
- Z シナリオ21・伝説の終わりに
- エンディング

帝国の誘いにのった場合の展開

シナリオ7でレオンの誘いにのると、エルウィンは帝国軍となる。そのままエンディングまで帝国軍にいることもできるし、特定の条件を満たせば闇軍や独立軍に移れる。闇軍に移る条件は、まずゲーム開始時のキャラメイクで「すべてを支配するため」を選ぶ。そして冒険途中の質問に「強力な力が欲しいから」や「当然のことだ」と答えていると、自動的に闇軍へと移るのだ。さらにキャラメイクで「邪悪な敵」を選んでいると闇軍から自動的に独立軍へと移る。



⬆レオンの誠実さに引かれて帝国軍を選ぶ人は多い?



⬆己の力だけを信じた者は独立の道を歩むのだ

アイテム別ショップリスト

今回攻略している光輝ルートで購入できるアイテムを、一覧表にまとめた。購入可能シナリオのアルファベットと、左の各シナリオ名の頭に付いているアルファベットは同一のものだ。ほしいアイテムがどのシナリオで売っているのかを確認して、補給していこう。

アイテム	価格	購入可能シナリオ
ナイフ	50	A、E、P、Q、R、S
スモールシールド	60	A、R、V、X
ローブ	150	A、E、F、G、I、J、K、L、M、N、P、Q、R、S、T、V、X、Y、Z
ワンド	300	B、C、D、F、G、I、J、K、L、M、N、O、T、V、X、Y、Z
グレートソード	300	B、C、D、H、O、U、W
クロス	400	F、G、I、J、K、L、M、N、T、V、X、Y、Z
チェインメイル	600	B、C、D、H、O、U、W
スピードブーツ	600	A、B、C、D、H、O、U、W
プレートアーマー	900	B、C、D、O
ネックレス	1000	B、C、D、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、T、V、W、X、Y、Z
アミュレット	1000	D、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、T、U、V、W、X、Y、Z
オーブ	1000	B、C、D、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、T、U、V、W、Y、Z
ロングボウ	1000	B、C、F、G、I、K、L、M、N、T、V、X、Y、Z
ドラゴンスケイル	2000	H、U、W
デビルアックス	2500	E、P
アーバレスト	5000	G、T
フレイムランス	8500	I、L、M、V、X

同じマップごとに必勝法を伝授

ここでは、前ページの光輝ルートチャートに示したA～Zのシナリオを、マップ付きで攻略していく。チャートを見ると一見26マップもあるように思える。だが実際は、分岐のためにストーリーこそは違うものの、マップと敵がほとんど同じというものが結構あるのだ。そこで、マップが同じものをまとめて、グループごとに戦略を述べていく形を取った。各グループの代表マップを１つ掲載し、ベストな進撃ルートを示している。同じグループ内であれば、敵や味方の初期配置はほとんど同じなので、目安として見てほしい。

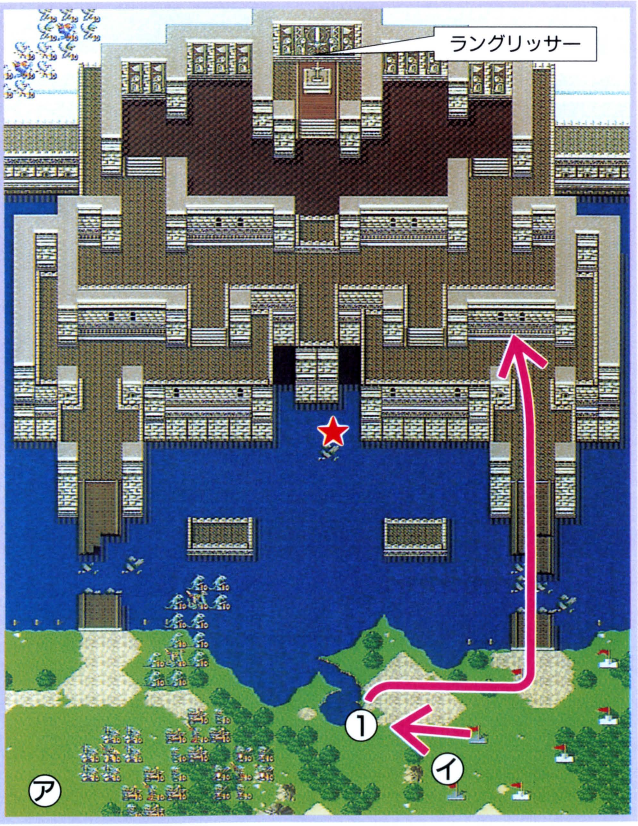
また、これらのマップには進撃ルートのほかに、★や♥で隠しアイテムを発見できる場所も示している。そこへ味方の指揮官を移動させると、質問メッセージが表示される。このとき正しい答えを選ぶと、アイテムをもらえたり、ステータスがアップしたりするのだ。

A 聖剣ラングリッサーを入手せよ

勝利	敵の全滅。またはラングリッサーを入手
敗北	エルウィンの死亡。またはレオンがラングリッサーを入手

ターン6までは、①でザコ相手に経験値稼ぎをする。それ以降、エルウィンは右の入口から城内に入ってラングリッサーを目指す。エルウィンが歩兵の場合は、絶対にスピードブーツを装備させて移動力を上げておくこと。また、ターン8になると、㋑に味方のジェシカが駆けつける。それと同時に、㋐に敵の援軍レオンが登場する。レオンは移動力が高く、ターン19にはラングリッサーにたどり着いてしまう。つまり、エルウィンはターン18までにラングリッサーに到達しなければならない。

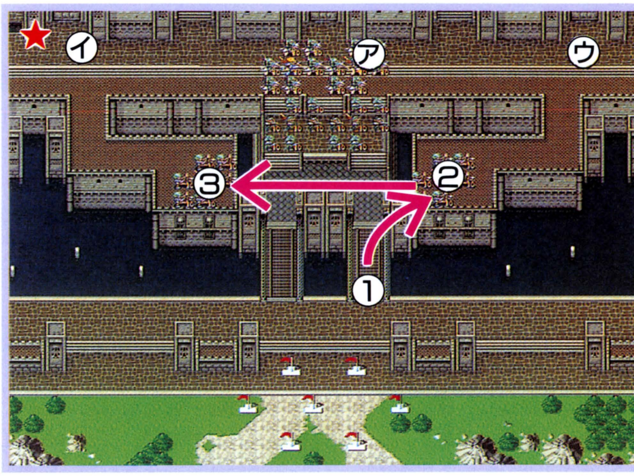
★…「板をどかしてみる」と答えると攻撃力が3上昇する。



B レイガルド城に攻め込め

勝利	レオンの撃破
敗北	エルウィンの死亡

①で、寄ってくる歩兵隊を待ち構えて倒す。このとき、なるべく弓兵隊の攻撃範囲内に入らないようにする。やむをえず入ってしまう場合は、プロテクションの魔法をかけて対処すること。②、③の順に弓兵を倒して全滅させると、㋐、㋑、㋒に敵の援軍が出現する。それを合図に、レオンとレアードがエルウィン目がけて進撃してくるので、③の近辺でレオンを撃退しよう。



★…「はい」と答えるとルーンストーンを入手できる

C 奥の王座を目指して突撃

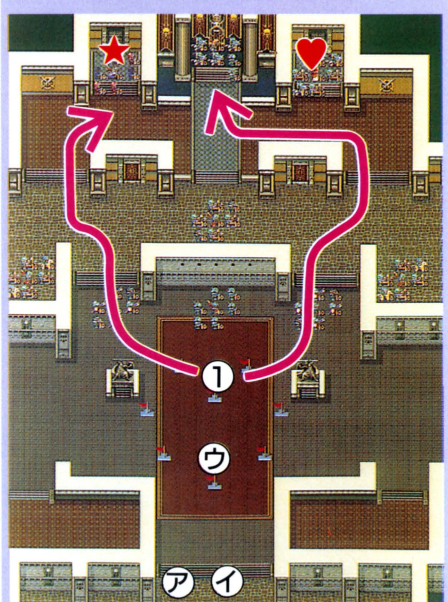
勝利	ベルンハルトかボーゼルを撃破
敗北	エルウィンの死亡

まず、①で歩兵と槍兵隊をかたづける。このときやっかいなのが、周りを囲むメイジ。足場が狭いため、どうしてもメテオ攻撃を受けてしまう。対処法としては、アーロンやリアナが使えるレジスタの魔法で、魔法耐性を上げるのがいい。5ターン目以降は、㋐、㋑に現れる援軍の騎士隊の相手をする。そのあと、メイジ率いるバリスタ隊を倒しつつ奥に進む。ベルンハルトをねらうなら右側から、ボーゼルをねらうなら左側から回り込め。ちなみに、ターン12になると、味方の援軍ジェシカが㋒に登場する。



シナリオクリア後に、リアナがパーティから外れてしまう

★…「はい」と答えると魔法耐性が10上昇する。
♥…「はい」と答えると移動力が10上昇する。
（どちらか片方しか取れない）

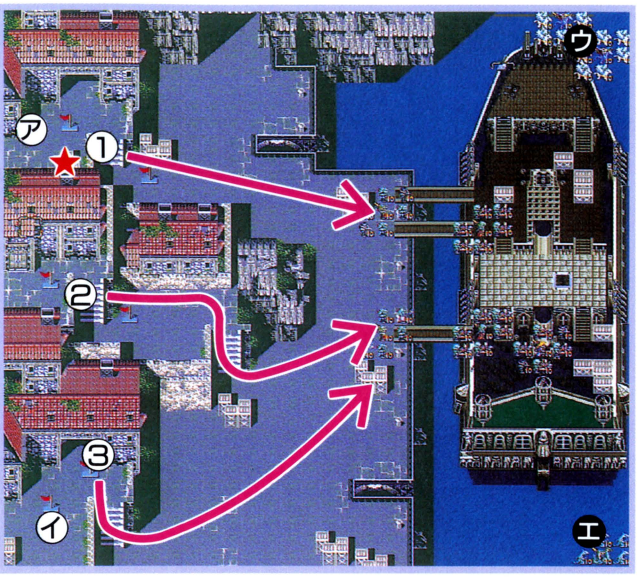


DO 港に停泊した船を奪還

勝利	23ターン以内にイメルダを撃破（D）※ エスト、オスト、バンパイアロードの撃破（O）※
敗北	エルウィンの死亡（D、O）※ 23ターン以内の撃破に失敗（D）※

Dの戦略 エルウィンを①に置き、襲われる心配のない②に防御力の低い者、③に移動力のあるキースなどを配置する。各部隊を船に向かわせると、㋐、㋑に敵の援軍の騎士団が登場。指揮官をねらって短時間でかたを付けること。船上の敵に関しては、遠距離から攻撃魔法をかけるか、防御力が高いユニットを船へ送るなどして全滅させよう。

Oの戦略 戦略と配置はDと同じにし、それぞれを船に向かわせる。ターン8になると㋒にエストとオスト、㋓に水獣の援軍が加わる。それまでに、船の渡し板に集まっている敵を全滅させておくこと。そのあと船内に突入し、撃破目標であるエスト、オスト、バンパイアロードを集中的に攻撃しよう。



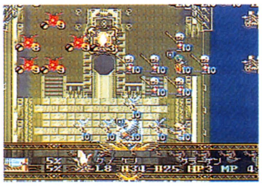
★…「はい」と答えるとグレイプニールを入手できる。

EQ 上陸を阻むラーナ部隊

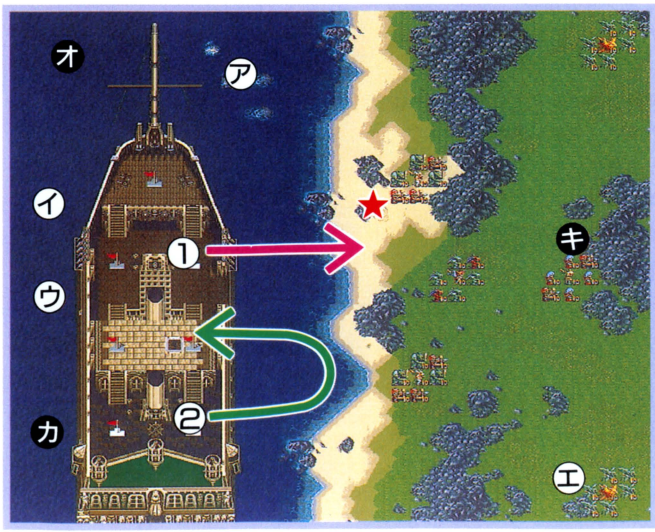
勝利	18ターン以内に敵を全滅（E）※ 16ターン以内に敵を全滅（Q）※
敗北	エルウィンの死亡。または規定ターン以内の撃破に失敗（E、Q）※

Eの戦略 エルウィンを①に、キースやレスターを②に配置して、寄ってくるグリフォン隊を船上で倒す。レスターやキースは、そのまま船上に残し、ターン8に㋐、㋑、㋒に出現する敵の水兵隊の対処をする。そのほかの部隊はエルウィンを中心に陸を目指し、陸上の敵を全滅させよう。なお、ターン9には㋓にジェシカが駆けつける。

Qの戦略 初期配置はEの戦略と同じでかまわない。ゲームを開始したら部隊に海を渡らせ、海岸沿いの敵を倒す。ターン8になったらキースを緑の矢印のように船に戻し、㋔、㋕に登場する敵の水兵隊を船に誘い込もう。同じターンには、㋖に敵の援軍が登場するので、キース以外は陸に上がろう。


敵の水兵部隊は船上だと防御力ダウン


レスターは海から波打ち際の敵を攻撃



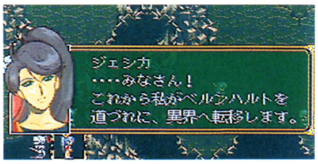
★…「はい」と答えるとMPが4上昇する。

FT 神殿の内部に潜入

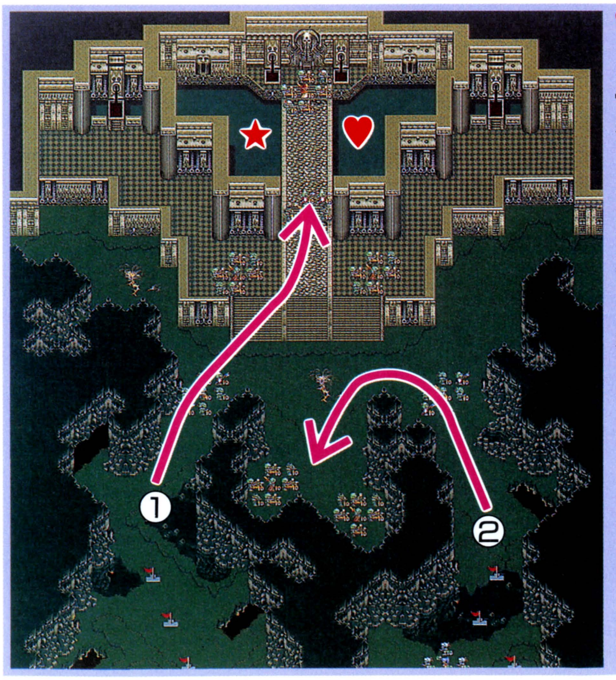
勝利	敵の全滅（F、T）※
敗北	エルウィンの死亡（F、T）※ ジェシカの死亡（T）※

Fの戦略 エルウィンなどのNo.1勢力を①に配置し、リアナとラーナを救出するためにまっすぐ祭壇へ進めよう。また、目前にいる歩兵隊を倒せるだけのNo.2勢力を②に配置する。②はやや足場のゆとりがあるので、右端に寄っていればバリスタ部隊の襲撃を避けられる。メテオなどの魔法を覚えていれば遠くから魔法でバリスタ部隊を全滅させられるが、そうでなければ②から矢印のように回り込んで、直接攻撃を与えるしかない。

Tの戦略 ベストの初期配置や進撃ルートはFと同じ。唯一違うのはジェシカを祭壇の奥まで導くこと。ジェシカとエルウィンをくっつけて行動すれば問題ない。



復活した皇帝ベルンハルトがいる場所まで、ジェシカを誘導する



★…「はい」と答えるとグレイプニールを入手できる。
♥…「はい」と答えるとオーディンのたてを入手できる。（どちらか片方しか取れない）

※勝利、敗北条件のカッコ内のアルファベットは、各条件に該当するシナリオのことを表しています。

GUW ホーリーロッドを奪え

勝利	敵の全滅※（G、U、W）※
敗北	エルウィンの死亡。またはロッドを持った敵が下へ脱出（G、U、W）※

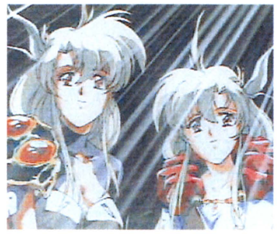
Gの戦略 ゲーム開始後、①に味方を一斉に集める。そこにとどまっていると、周りの騎士隊、歩兵隊、弓兵隊が近寄ってくるので、すべて倒そう。ロウガが遺跡内でホーリーロッドを手に入れると、全敵部隊が遺跡の出入口に向かってくる。そのまま①で待ち伏せして、近寄ってきた部隊から順に倒していき、全滅させれば問題ない。やっかいなのが10ターン目に㋐に現れる敵の援軍レオンだ。登場ターンが迫ったら、㋐の近辺にあらかじめ槍兵を配置して、レオンを身動きがとれないようにしよう。

Uの戦略 味方を①に集める戦略はGと同じ。ただレオンが5ターン目に登場するため、下手をすると①で挟み撃ちにあう。それを防ぐために、序盤は敵指揮官をねらい、敵数を減らすよう心掛けよう。

Wの戦略 基本戦略や援軍が登場するターンなどは、Uとまるっきりいっしょ。ただ味方のパーティで、ラーナとアーロンが入れ代わっているだけだ。アーロンは回復役として活躍させよう。

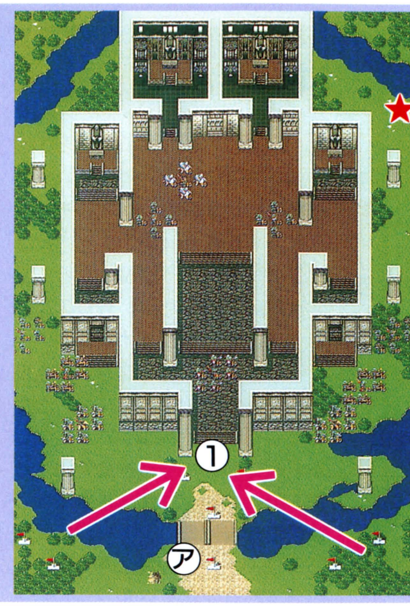


⬆ロウガとの悲しい再会。心を鬼にして攻撃するのだ



⬆リアナとラーナが、ホーリーロッドを利用して聖剣ラングリッサーをパワーアップさせる

★…「はい」と答えるとミラージュローブを入手できる（GとUのマップでのみ入手可能）。



HVX 中央の橋が激戦区

勝利	ソニアの撃破（H、V、X）※
敗北	エルウィンの死亡（H、V、X）※

Hの戦略 味方を①のあたりに集めて、橋を渡ってくる敵を迎え撃つ。このとき川の中に入ってはならない。なぜなら㋐、㋑に敵の水兵援軍が現れてしまうからだ。ターン5になると、㋒にバンパイアロードが登場する。だが、バンパイアロードはソニアと仲間割れを起こす。橋で敵の相手をしているうちに、バンパイアロードがソニアを倒してしまうぞ。

Vの戦略 戦略や援軍パターンはHと同じ。ただVの場合はパーティにリアナ、ラーナ、ヘインと魔法使い系が多く、魔法に弱い水兵などを楽に倒せる利点がある。

Xの戦略 こちらも戦略、援軍ともどもHと同じ。なお、このマップには隠しアイテムが豊富なこともお忘れなく。ある程度敵を減らしてメドがついたら、飛兵をアイテム集め係にしてしまおう。



⬆仲間に襲撃される哀れなソニア…

★…「いいえ」と答えるとルーンストーンを入手できる（Hのマップでのみ入手可能）。
♥…「いいえ」と答えるとグレイプニールを入手できる。
▲…「手で取り払う」と答えるとグレイプニールを入手できる。



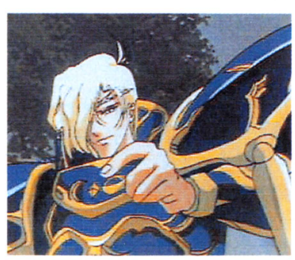
IMY 青竜騎士団の猛攻撃

勝利	敵の全滅（I、M、Y）※
敗北	エルウィンの死亡（I、M、Y）※

Iの戦略 アークメイジの魔法攻撃を避けるために、1ターン目で部隊全体を①まで下げる。その場所で、対騎士用の防御体制を作る。リアナやヘインといった防御力の低いユニットを中心に置き、周りを槍兵や飛兵で囲むといい。騎士隊が襲撃してきたところに、ヘインの魔法でダメージを与えて槍兵でとどめを刺す。これを繰り返して、騎士隊を減らしていこう。騎士隊の次は、アークメイジを突いて全滅に追いやる。

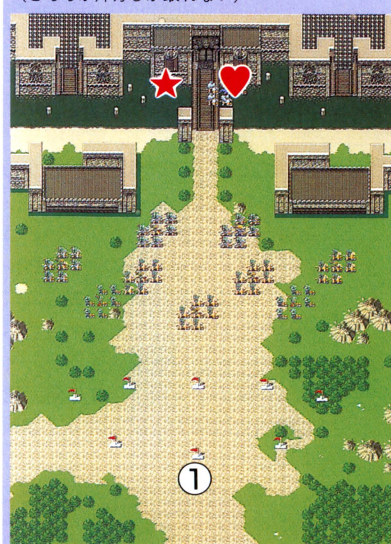
Mの戦略 敵部隊や対騎士用の防御体制を取る戦法など、Iと同じ方法で戦う。槍兵が少ないと非常につらいシナリオである。

Yの戦略 これもIと同じ体制を組み、敵の全滅を目指す。一斉に7部隊もの騎士に襲撃されるので、犠牲者ゼロでのクリアは難しい。



⬆理想を貫こうとするレオン

★…「はい」と答えると攻撃力が1上昇する。
♥…「はい」と答えるとMPが2上昇する。
（どちらか片方しか取れない）





⬆どこを見ても騎士だらけ。槍兵が重宝するぞ

JNZ 帝王ベルンハルトの最期

勝利	ベルンハルトの撃破（J、N、Z）※
敗北	エルウィンの死亡（J、N、Z）※

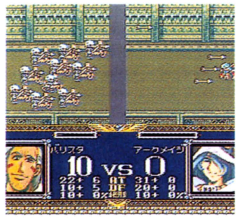
Jの戦略 弓兵か魔法使いを①、②、③、④に配置して、それぞれが四方にいるアークメイジを倒すことに専念する。総力をあげれば2ターンぐらいで全滅させられるはずだ。そのあとは、攻撃のエルウィンと回復のリアナ、補助のヘインの3人で一団となり、敵を倒しながら矢印のようなルートをたどって行こう。ベルンハルトのいる場所に着いたら、補助魔法で攻撃、防御力を上げたエルウィンが攻撃を仕掛ける。ダメージを受けたらリアナが回復魔法を使う、というような手順でベルンハルトを攻めれば、3ターンほどで撃破できる。なお8ターン目に㋐の場所に敵の援軍レオンが出現するので、槍兵を配置して待ち構えよう。

Nの戦略 Jと状況がまったく同じなので、Jの戦略をそのままNで生かしてほしい。

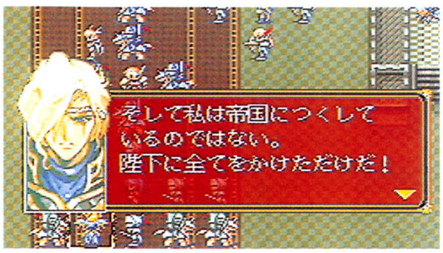
Zの戦略 進撃ルートと援軍の登場はJと同じ。ただラーナがいないため、弓兵が不足するはず。ここでは、いったん全部隊を③、④まで移動し、下部のアークメイジを先に倒してから上部を倒そう。



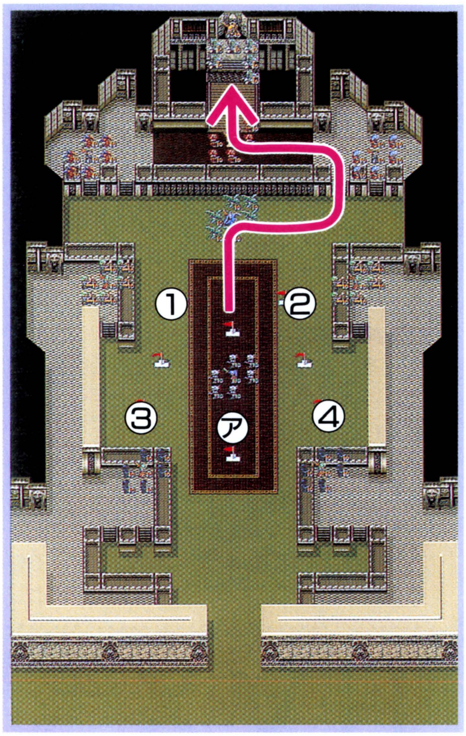
理想実現のためなら魔族をも操るベルンハルト



バリスタがハイエルフでアークメイジを攻撃すると楽だ



皇帝を案ずるあまり傷がいえないうちに登場するレオン。だからといって同情はしない



KL ソニアを追いつめる

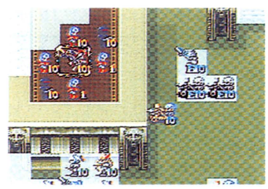
勝利	敵の全滅（K）※ ソニアの撃破（L）※
敗北	エルウィンの死亡（K、L）※

Kの戦略 エルウィンを①に、No.2勢力のユニットを②に、ボーンディーノを倒せる力を持った中堅ユニットを③に配置する。ゲーム開始後すぐに③のユニット以外を、①と②の近辺に集める。そこで待機して、近寄ってくる敵をたたいていこう。寄ってきた敵をすべて倒したら、エルウィンと魔法耐性が高いユニットを抜粋して、ソニアのほうへ進める。ソニアを撃破すると、㋐に混沌神カオスが出現するぞ。補助魔法で攻撃力と防御力を上げたエルウィンで倒そう。

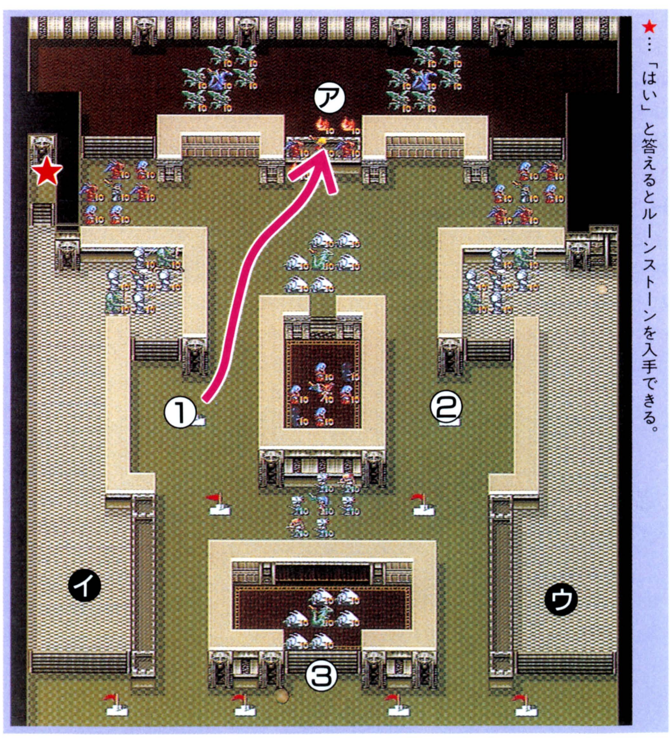
Lの戦略 ①、②の初期配置や敵を待ち伏せする作戦は、Kと同じでかまわない。ただし、③付近には中堅ユニットとリアナを配置することを勧める。なぜなら、Lの場合は最初から❶と❷に不死隊がいるのだ。リアナのターンアンデッドさえあれば、③に近寄ってくる不死隊を一撃で倒せるぞ。そのあとは、Kと同じようにエルウィンを進撃させよう。なお、Lは㋐に敵の援軍が現れないので、比較的楽にクリアできる。



ソニアは混沌神カオスに救いを求める



囲いの中にいる敵は弓兵で倒すといい



★…「はい」と答えるとルーンストーンを入手できる。



ソニアが呼び出した混沌神カオスが、最終決戦の相手となるのだ



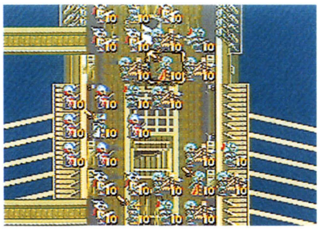
こちらはソニアの撃破が目的。涙をのんでロウガのもとへ送ってやる

※勝利、敗北条件のカッコ内のアルファベットは、各条件に該当するシナリオのことを表しています。

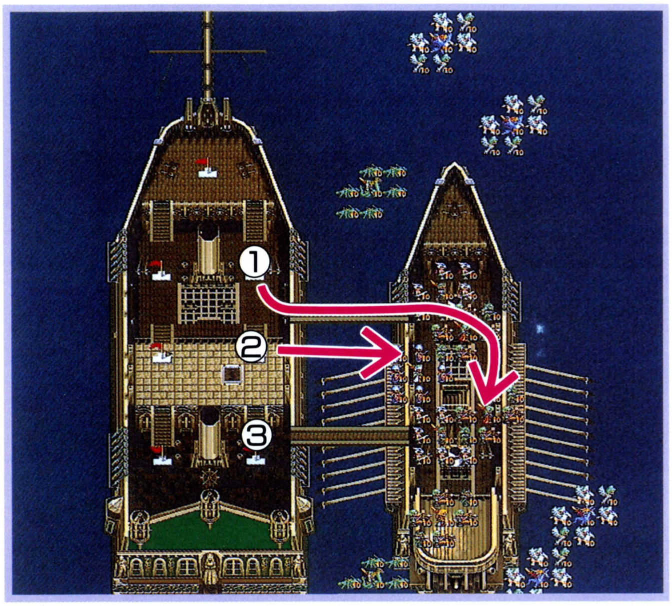
P イメルダが率いる氷竜兵団

海から水兵と飛兵、敵船から歩兵が一斉に近寄ってくる。それらに対処するべく①にエルウィン、②にレスター、③にキースを配置する。エルウィンとキースは水兵を船上に誘い込んで、攻撃する。2人の後方に弓兵や魔法使いを配置し飛兵を間接攻撃で倒す。またレスターは海へ入り、渡し板の上にいる敵歩兵をつぶそう。そのあとは飛兵以外のユニットを敵船に送り、イメルダを撃破するだけだ。

勝利	イメルダの撃破
敗北	エルウィンの死亡



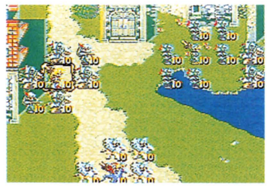
⬆敵の船上は弓兵だらけ。うかつに飛兵を近づけると痛いめにあう



R 襲撃された海辺の村を救う

襲われている村人を、敵から救わなければならない。村人の位置は味方の初期配置から離れているため、救う役目は飛兵が適役だ。そこでキースを①に配置して、矢印のように敵を倒しながら進む。村人にたどりついたあとは、村人をねらって近づいてくる歩兵を倒そう。そのほかのユニットは②近辺に集まり、襲ってくる敵を倒す。敵を減らしてイメルダまでの道を確保しよう。

勝利	敵の全滅
敗北	エルウィンの死亡。または村人の全滅



⬅敵の兵種はバラエティに富んでいる



⬅最初からイメルダをねらうことも可能

★…「はい」と答えるとグレイプニールを入手できる。



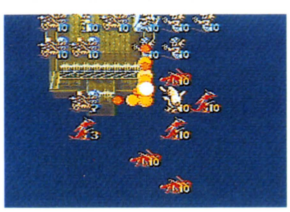
S 海上で苦戦を強いられる

海に浮かぶ小舟に、それぞれ指揮官を配置しなければならない。①にエルウィン、②と③に魔法を使えるヘインやアーロンを配置。④、⑤、⑦には飛兵か水兵を配置する。⑥には思い切って捨て駒ユニットを配置しよう。ゲーム開始後は飛兵と水兵部隊をマップの中心まで移動させて、ヘインやアーロンを守る。一度防御体制を固めたら、それを崩さないことだ。そこに近づいてきた敵の水兵や飛兵に対しては、まずヘインなどが攻撃魔法をかける。そして、レスターやキースの直接攻撃でとどめを刺そう。

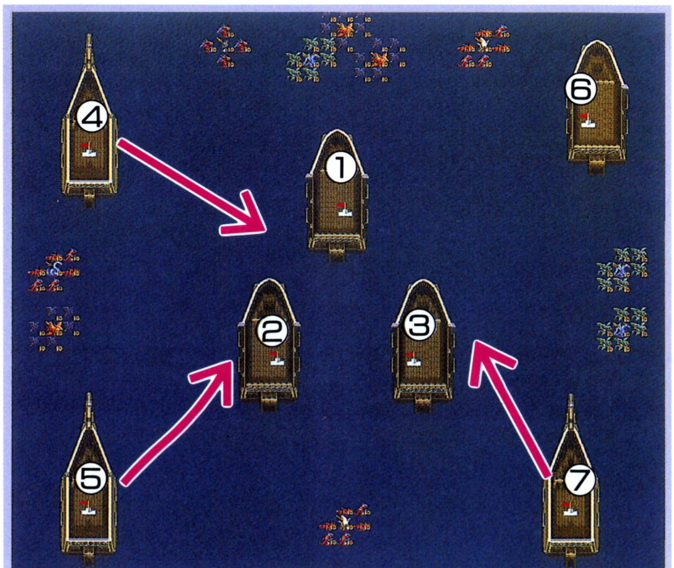
勝利	敵の全滅
敗北	エルウィンの死亡



⬅敵指揮官を最初にねらって数を減らす



⬅ヘインの魔法を活用



攻略大全XX

発売直前! 秘宝をいただくテクニック満載

FX CD-ROM

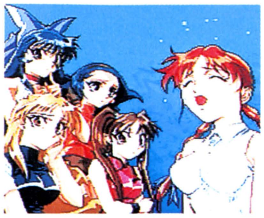
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：5月31日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

お嬢様捜査網



これで秘宝はいただきだ! STAGE1、2完全攻略

怪盗ナルシスに憧れ、盗賊の世界に飛び込んだ主人公。しかし、この世界はそんなに甘くはない。そこでお嬢様にも負けない必勝法を伝授しよう。マップ中の各部屋にふってあるアルファベットは、それぞれ見出しに対応している。



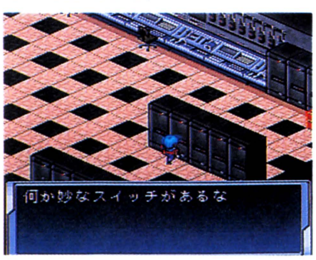
秘宝を奪い去り、お嬢様を悔しがらせるのだ

STAGE1 最初のターゲットは宝石店

最初のターゲットとなるのが、綾小路家所有の秘宝ブルースターだ。秘宝は、現在は宝石店に貸し出されていて、その宝石店に盗みに入ることになる。最初のステージだけあって部屋数は少なく、操作に慣れてしまえば簡単にクリアできるぞ。

A 移動床を突破

最初にやってくる難関がこの移動床だ。この部屋から直接Bの部屋には進めないので、まず上のAの部屋を目指す。移動床は矢印の方向に流されてしまうのでよく見ていこう。Aの部屋についたら真ん中のロッカーを調べる。そこにはスイッチがあり、そのスイッチを押せばあとはもう大丈夫。移動床が動作停止し、Bの部屋へと進むことができる。



このスイッチであのやっかいな移動床がストップするんだよ

B ロボットに捕まるな

この部屋は、2体のロボットがプレイヤーを待ち受けている。このロボットに捕まってしまうと、強制的に部屋の外へと追い出されてしまうぞ。このロボットに捕まらないためには入口からそのまま直進し、突き当たりで左に曲がれば無事突破することができる。

C 秘宝はもう目の前

ステージ最後の部屋はスイッチが2つ仕掛けられている。入ってすぐの左側の像にあるスイッチを押すと行き先をはばんでいた壁が動き、床の赤いスイッチへ行ける。そのスイッチの上に木箱を置くと、秘宝への道が開かれるのだ。



おっと！こんな所にピアノ線が。慌てると、ロクなことがないぞ



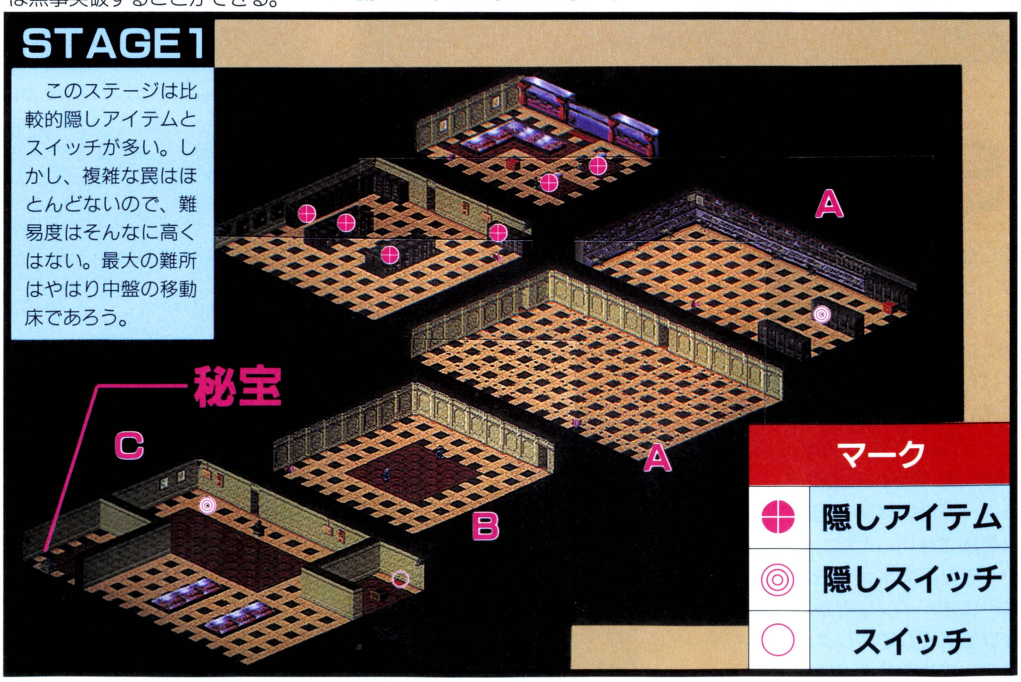
まずはこのスイッチを押して、壁を動かしてしまえ



次にこの木箱をスイッチの上に置くのだ。すると…



ほら、この通り。見事に一つ目の秘宝をゲットだ



STAGE2 仏像が見守るタイの寺院へ

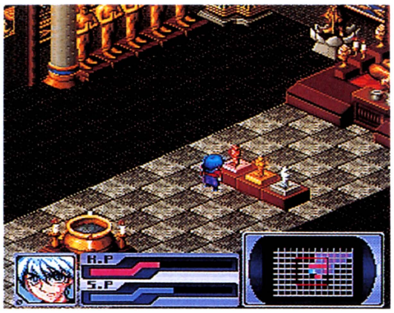
2番目のターゲットとなるのがここワットオドロキ寺院に安置されたエメラルドの仏像だ。ステージ2は部屋数も多く、難易度もぐんとアップしてきている。罠もどんどん複雑化して、いよいよお嬢様との戦いが本格化してきたようだ。その一方でこのステージには宝箱がなんと16コもあり、うれしいところもある。

A 3つのスイッチと仏像

この部屋に入ってすぐに気がつくのが、仏像の前にある金・銀・銅の3つのスイッチ。このスイッチの上にそれぞれB、C、Eの部屋の宝箱に安置されている金・銀・銅の仏像を置くと、隠しトビラが開くようになっている。この3つの仏像をそろえることができればとりあえず第1段階はOKだ。なお、大仏の頭が飛んでくる罠があるので注意しよう。



こ〜んな罠にも気をつけよう



こんなふうにスイッチの上に金・銀・銅の仏像をそろえて置くのだ。すると別の部屋では隠しトビラが開いて、新たな部屋へと行けるように

B 炎に要注意

この部屋に入ると、いきなり炎が目に入ると思うがこれは大丈夫。壺や木箱を炎が吹き出ているところに置けば防ぐことができる。宝箱を取るには、木箱を針の上に落とせば渡れるようになるぞ。



炎に触れると大ダメージだ。気をつけろ！

C スイッチを押そう

この部屋にある9つの怪しげな銅の仏像。この中の1番左下の仏像にスイッチが隠されている。このスイッチを押すことにより、庭へと通じる部屋の隠しトビラが開かれるのだ。

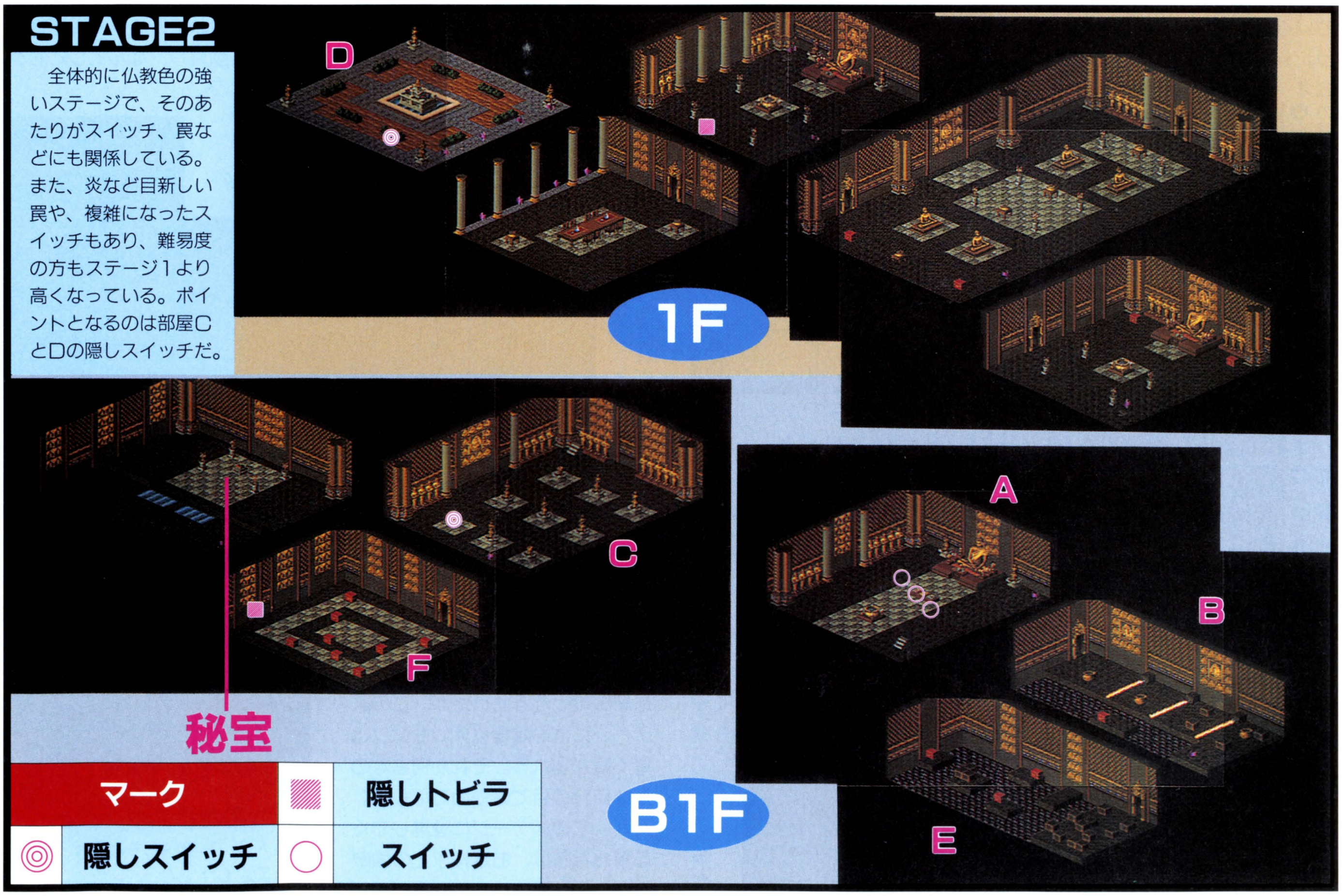


スイッチは忘れずに押していこう

D スイッチは植木の中に

ここにも隠しスイッチがある。右下のほうの真ん中の植木(マップ参照)がそれだ。このスイッチは、秘宝直前で道をふさいでいる、渡れない橋が渡れるようになるので必ず押すように。


スイッチを押すと、みるみるうちに池の水が



中盤から終盤へ 残り4STAGEをダイジェストで攻略

今まで2つの秘宝を奪い去り、残りはあと3つ。序盤戦を終えて、お嬢様との戦いもいよいよ激しくなっていく。ここでは中盤から終盤へむけて残り4ステージの重要ポイントをダイジェストでわかりやすく説明していこう。



ナルシスに認められる盗賊を目指すのだ

STAGE3 最大の難関を突破しろ

ステージ3は、ゲーム中最大の部屋数を誇る、まさしく最大の難関ステージだ。アイテムを使わないと押せないスイッチや、跳ね橋を降ろすためのパズルなど謎も多く、前の2ステージとは比べものにならない難易度になっている。このステージをクリアするには、自分がどの位置にいるのか常に把握し、迷わないようにしなければならない。また、このステージ特有の罠もたくさんあり、油断をしていると大ダメージをうけてしまう。そんなつまらないことでゲームオーバーにならないためにも、回復アイテムは必ず多めに用意しておこう。とにかく、広大なマップなので迷わないように、1つ1つ注意しながら進んでいくように心掛けよう。



とどかないところのスイッチは、アイテムを使って押してしまおう



何にもないただの壁なのだが…



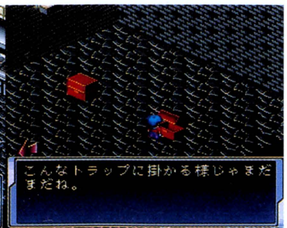
スイッチを押すと通路が出現



秘宝はもう目の前なのだが、パズルを解かないと跳ね橋が降りてくれないのだ



これも罠なのか？幽霊が襲ってきたぞ



宝箱の中にはお嬢様からの手紙が



電流に触れるとしびれてしまう



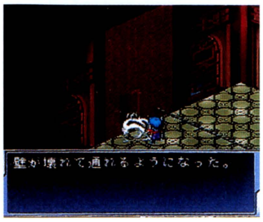
不意にシャンデリアが。い、痛い…

STAGE4 カジノの奥に五爪の龍が

ステージ4はカジノの奥を目指して進んでいくのだが途中でどうしても行き止まってしまう。そんな行き止まりの部屋の机を調べるとやっぱり隠しスイッチが。このスイッチを押すと新たに道ができるのだ。そしてもう1つのポイントがプラスチック爆弾。このプラスチック爆弾は宝箱でしか手に入らない。後半使う場面が何度かあるので、必ず手に入れておこう。また、壁沿いに歩いていると突然金貨がくずれてくるなど、罠のほうも豊富なので注意しよう。



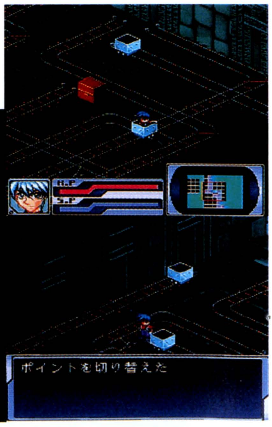
このスイッチでようやく奥に行けるぞ



どうだ、これがプラスチック爆弾の威力だ

STAGE5 秘宝の隠された謎が明かされる

ステージ5では、ステージ1に続いて綾小路家所有の秘宝をねらう。日本に復元されたピラミッドの中に、安置されたサファイヤの王冠がそれだ。前半はただ下っていくだけの単調なステージだが、後半に入るとそれが一変。巧妙に隠されたスイッチや、広大な部屋のトロッコなど、次の部屋に進むのさえも大変になってくる。このステージは重要な意味を持っているので、今まで得てきた知恵と経験をフル動員し、なんとしてもクリアしよう。



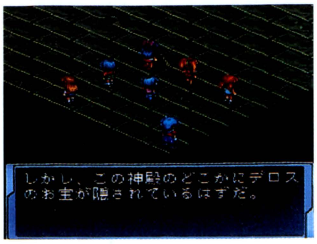
トロッコに乗ってさらに奥深くへと入っていくのだ。でもポイントを切り替えないと進めないよ



こんなときはスイッチ。しかし、肝心のスイッチはどこに？

STAGE6 決戦の地はデロス島へ

ステージ5で、ある条件を満たすと登場するのがこのスペシャルステージだ。いよいよお嬢様との最終決戦となるわけだが、このステージにはお嬢様以外にもアッと驚く敵が現れる。それが何者なのかは自分の目で確かめてほしい。だが、このステージに登場してくる新たな敵は、お嬢様以上の強敵になるのは間違いないだろう。



主人公、お嬢様たちが勢ぞろい。そして、もう1人…

攻略大全XX

これで安心、全声優イベント大公開!

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:5月17日(発売中)
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:コンティニュー
その他:PC-FXマウス対応

ボイスパラダイス



声優おっかけになりたい人にささげるデータ集

ゲームの目的は音声パルスを集めて自分の星に帰ることだが、実際は全声優イベントを見てこそ、このゲームを制覇したと言える。今回は全声優イベントを見逃がさないよう、イベント発生日と場所(表左の記号は右の地図に対応)と内容(表右)を掲載したので参考にしてほしい。あとは、声優事務所、アニメショップ、CDショップで声優情報を入手すれば、完全な声優データベースの完成だ。



丹下 桜

丹下桜さんのイベントは全部で9つあり、久川さんと並んでゲーム中トップ。丹下さんのポイントは、レコーディングスタジオでのイベントが3つあることだ。ここでは、丹下さんのレコーディング風景が見られるぞ。

10日Ⓔプロダクション事務所	打ち合わせ
12日Ⓘレコーディングスタジオ	レコーディング
16日Ⓖフォトスタジオ	ジャケット撮影
18日Ⓐアシュク講談社	インタビュー
20日Ⓘレコーディングスタジオ	CM録音
22日Ⓘレコーディングスタジオ	アフレコ
24日Ⓓ雑誌出版社	雑誌取材
26日Ⓒ喫茶店	対談
29日Ⓗラジオ局	ラジオ録音

久川 綾

久川綾さんのイベントは全部で9つ。その中で特徴的なのは、コンサート会場でのイベントであろう。ココでは久川さんのビデオクリップが見られるぞ。なおコンサート会場でのイベントは彼女だけなので他の人の時は行くだけムダ。

9日Ⓓ雑誌出版社	雑誌取材
11日Ⓒ喫茶店	対談
13日Ⓔプロダクション事務所	打ち合わせ
15日Ⓗラジオ局	ラジオ録音
17日Ⓘレコーディングスタジオ	CM録音
19日Ⓐアシュク講談社	インタビュー
22日Ⓘレコーディングスタジオ	アフレコ
24日Ⓕコンサート会場	ビデオクリップ
29日Ⓖフォトスタジオ	ジャケット撮影

永島 由子

永島由子さんのイベントは全部で8つ。特徴的なのは、アニメショップでのサイン会である。久川さんのコンサート会場と同様にアニメショップでのイベントは、永島さん以外では起きないが、ここでは声優さんの関連アニメ一覧を入手できるので、永島さん以外の時も一度は訪れたほうがいい。

12日Ⓘレコーディングスタジオ	CM録音
16日Ⓒ喫茶店	対談
18日Ⓔプロダクション事務所	打ち合わせ
20日Ⓓ雑誌出版社	雑誌取材
22日Ⓘレコーディングスタジオ	アフレコ
24日Ⓐアシュク講談社	インタビュー
26日Ⓖフォトスタジオ	ジャケット撮影
29日Ⓑアニメショップ	サイン会

國府田 マリ子

國府田マリ子さんのイベントは全部で7つ。ポイントはイベントの数に対して、発生スポットが極端に少ないことだ。アシュク講談社とレコーディングスタジオの2カ所をマークした上で展開を進めていくといいだろう。

13日Ⓔプロダクション事務所	打ち合わせ
16日Ⓘレコーディングスタジオ	アフレコ
18日Ⓐアシュク講談社	インタビュー
20日Ⓓ雑誌出版社	雑誌取材
24日Ⓘレコーディングスタジオ	CM録音
26日Ⓐアシュク講談社	サイン会
29日Ⓖフォトスタジオ	ジャケット撮影

富沢 美智恵

富沢美智恵さんのイベントは全部で7つ。他の4人に比べて特徴的なところはなくイベント数も少ない。富沢さんのパートでは、逆にそれを利用し前述のアニメショップや、CDショップなどで声優さんのデータを収集しておこう。

15日Ⓘレコーディングスタジオ	アフレコ
17日Ⓒ喫茶店	対談
19日Ⓔプロダクション事務所	打ち合わせ
23日Ⓘレコーディングスタジオ	CM録音
25日Ⓐアシュク講談社	インタビュー
27日Ⓓ雑誌出版社	雑誌取材
29日Ⓖフォトスタジオ	ジャケット撮影

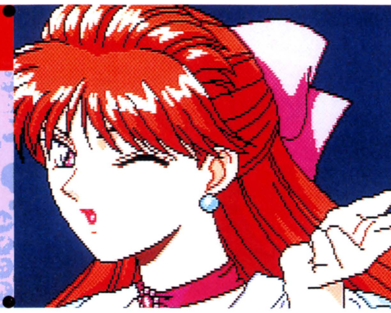
攻略大全XX

がちゃ子が語る杖の入手から地下帝国まで

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECインターチャネル
発売予定日：6月
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

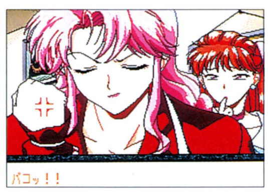
DE・JA
デジャ



さまざまな美女と出会いながら、ナゾの杖の秘密を探っていく主人公、初柴龍介。今回は、その龍介の名パートナー、がちゃ子が地下帝国までの冒険を語ってくれるぞ。物語は、美女が夢に現れる不思議な杖を龍介が手にするところから始まる。杖のナゾを探る龍介。しかし、依頼人が交通事故で亡くなり、手がかりはとだえてしまう。困った龍介は、信頼する友人、がちゃ子に相談するのだが…。

思えばこれが不幸の始まり

はぁい、わたしはがちゃ子。こう見えても熱海くんと同じ考古学者よ。熱海くんがうちに持ち込んだ杖。ただの杖じゃないのは一目でわかるけど、それ以上はわたしにもさっぱり。考古学学会で調べても手がかりがなくて困ってたら、理事長の日向から杖を学会に渡せという手紙が届いたの。2人だけで調べていたはずなのに、なぜ理事長が杖の事を知ってるの？　しかも、熱海くんには疑われるし…。



バキッ！　なんでわたしを疑うのよ！

杖が奪われた！　そしてパンティも…

わたしの親類、かおりが教えてくれた占い師「新宿の父」に杖の話をしたら、杖に刻まれてる文字は失われた古代文字だっていうの。ぜひ杖を見せてほしいと頼まれたわたしたちが杖を取りに研究所に戻ると…、つ、杖が盗まれてる！　こんな事をしたのはきっと理事長だわ。熱海くんは考古学学会へ乗り込んでいったけど、学会の問題児として有名な彼は、建物の中に入れてもらえないの。こっそり中に入る方法はあるっていうけど、なんでパンティが必要なのよ!?



パンティくれなんて、何考えてるの！



もう、しょうがないわね…。はい…

「永遠の美女」？　私だって負けてないわよ

まったくもう、熱海くんったら。わたしのパンティまで使って学会に忍び込んだのに、どこにも杖が見当たらないだなんて。こうなったら依頼人の遺品のメモを頼りに、街の中を探しましょう。遺品のメモはあちこち字が消えていたけど、それに書いてあった場所はきっとここ、東京近代美術館ね。中に入ると、依頼人がメモまで残していた理由はすぐにわかったわ。だって、そこに飾られていた絵は、あの夢の中の美女なんですもの！

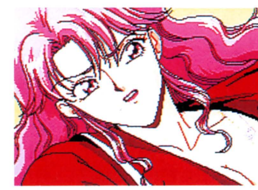


わたしより絵に見とれるなんて

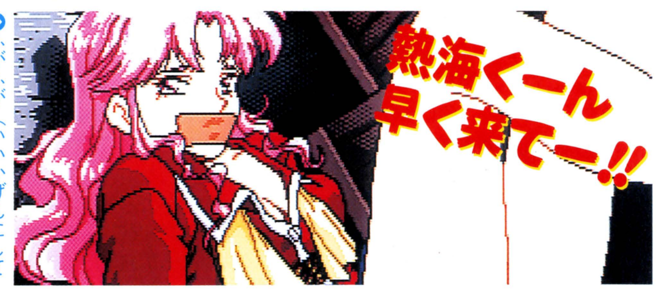
今度は誘拐!?　なぜ私だけこんな目に？

こうなったら絶対に杖を取り返すわよ。ほら熱海くん。ぐずぐずしないで、もう一度学会に忍び込んできてよ。え？　理事長室の隠し部屋に杖があった!?　さあ熱海くん、すぐに杖を新宿の父に見てもらって。新宿の父の言うとおり杖のリングを回すと…、なんと杖の中からあの美女の絵が出たの！　これでもうすぐナゾがとけるわね。

…でも、そのころわたしは理事長に誘拐されてたのよ、えーん。



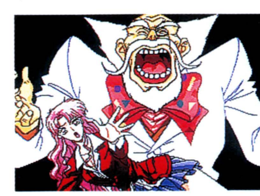
きゃあ！　今度はなんなのよー!?



ふがふが（いいかげんにしてよ！　パンティの次は誘拐？）

地下帝国目前！　それなのに…

学会支部に監禁されていたわたしを助けてくれた熱海くん。ありがとう、来てくれると信じてたわ。でも理事長は絶対に許せない。美女の絵に描かれていたポセイドニア島へ急いで出発よ。島に着いたわたしたちは森の奥で神殿を見つけたけど、そこにまた理事長が。今度は本気でわたしたちを殺す気だわ。銃口が向けられたそのとき、神殿が突然崩れだして…。あぁ、わたしどうなっちゃうの一っ!?

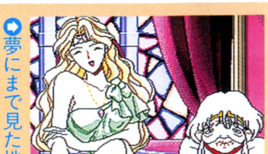


絶体絶命。わたしの命もここまで…？

おまけ　龍介の冒険日記



日向から助かってホッとしたのもつかの間、俺の体は壁に吸い込まれていた。気がつくとそこは地下帝国。目の前にはあの金髪の美女！　ついに来たんだ！　しかも、ここには美女がいっぱい。がちゃ子もいないし、地下帝国はもう夢のパラダイスだあーっ!!



夢にまで見た地下帝国の女王様



こんな美女といっしょに…。むふふふ

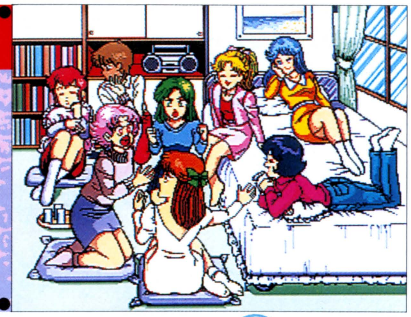
攻略大全XX

始めるまえに、読めば役立つ基礎知識集！

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：徳間書店インターメディア
発売予定日：5月31日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

Virgin Dream
ヴァージン・ドリーム



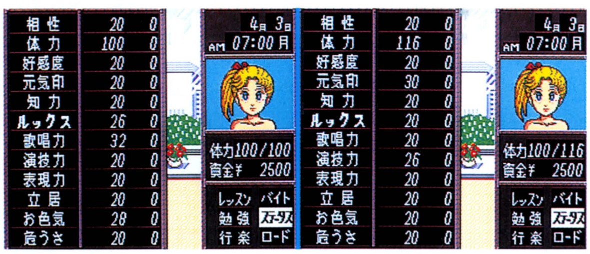
いよいよ発売になるこのゲーム。主人公・絵奈の夢をかなえてあげるためには、プレイヤーは彼女のことをしっかり把握してあげなくてはならない。そのため、ここではゲームを始めるまえに知っておくと得をする、基本的なこと＋αを教えよう。



⬆行楽は、月ごと変化。これは５月

目標によって初期ステータスが変化

最初に選ぶ指導目標によって、ほんのちょっと主人公の初期ステータスが変化する。この初期ステータスについては、下の表を参照してほしい。この初期ステータスは、育てるうえでの目安にもなっている。この時点で高い能力を伸ばすことで目標に近づけるが、コンテストでの優勝が大前提なのでバランスよく育てるようにしよう。



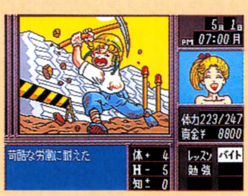
⬅左がアイドル、右が女子プロレスラーの初期ステータス。体力や歌唱力の差が目立つね

指導目標	ステータス初期値											
	相	体	好	元	知	ル	歌	演	表	立	色	危
アイドル	20	100	20	20	20	26	32	20	20	20	28	20
女優	20	100	20	20	20	24	20	24	28	20	20	20
バラドル	20	100	20	28	20	20	20	20	28	20	24	20
女子プロレスラー	20	116	20	30	20	20	20	26	20	20	20	20
トップモデル	20	106	20	20	20	28	20	20	20	20	26	30
学校の先生	20	100	20	20	22	20	20	20	24	28	20	20
玉の輿	20	100	20	20	22	20	20	20	20	30	24	20
特になし	20	100	20	20	28	20	20	20	20	20	20	20

※表中の**相**は相性を、**体**は体力を、**好**は好感度を、**元**は元気印を、**知**は知力を、**ル**はルックスを、**歌**は歌唱力を、**演**は演技力を、**表**は表現力を、**立**は立居を、**色**はお色気を、**危**は危うさをそれぞれ表しています。

基礎体力をつけよう

ゲームの序盤は、マラソンを必ず予定にいれよう。これで体力を上げておけば、疲労をあまり気にせずに、余裕を持って予定を決められるからだ。



⬅5月に、これくらいあればいいかな

行動を行ううえでの注意点

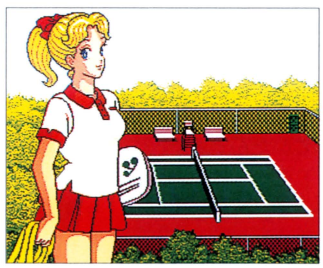
コーチのキミが決める、主人公の１週間の行動に関する基本知識と注意点を、よく把握しておこう。

平　日

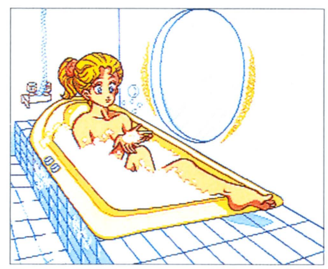
朝・昼・夜の3つに分かれていて、月曜と木曜に予定を決める。ここで、１日分の予定を決めて、それを3日間くりかえすということを理解しておいてほしい。予定を決めるときには、3日分の体力や資金が残っているかどうかを考えて計画をたてよう。

休　日

休日は、平日と違って部屋での行動や外出時の移動、ライバルの部屋や店への出入りのたびに時間が進行する。あちこちに移動しているとムダに時間をとってしまうので、きっちり計画を立てて行動しよう。また、店によって営業時間が違うので、より効率よく行動したいときは、開店と閉店の時間を考慮したうえで、そのほかの行動の計画を立てる必要がある。



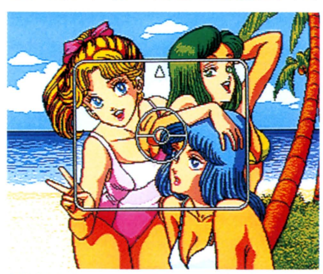
⬆平日の行楽、テニスのワンシーン。テニスウェアがよく似合っているね



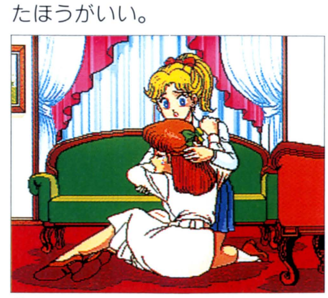
⬆入浴シーンは、ある条件下で変化する。全部見られるかな？

30種類以上のエンディングを見るために

たくさんのイベントとエンディングにかかわってくるのが、ライバルたちとの相性である。相性は、ライバルたちと会うたびによくなっていく。とても仲のよい状態だと、会いに行ったとき部屋に入れてくれるようになるぞ。このゲームでは、同じように育てた主人公でも、ライバルとの相性の良し悪しでエンディングが変化するので、相性のことは特に気にかけておいたほうがいい。



⬆鴻池さん・宍戸さんと仲がよいと、こんなイベントが起きる



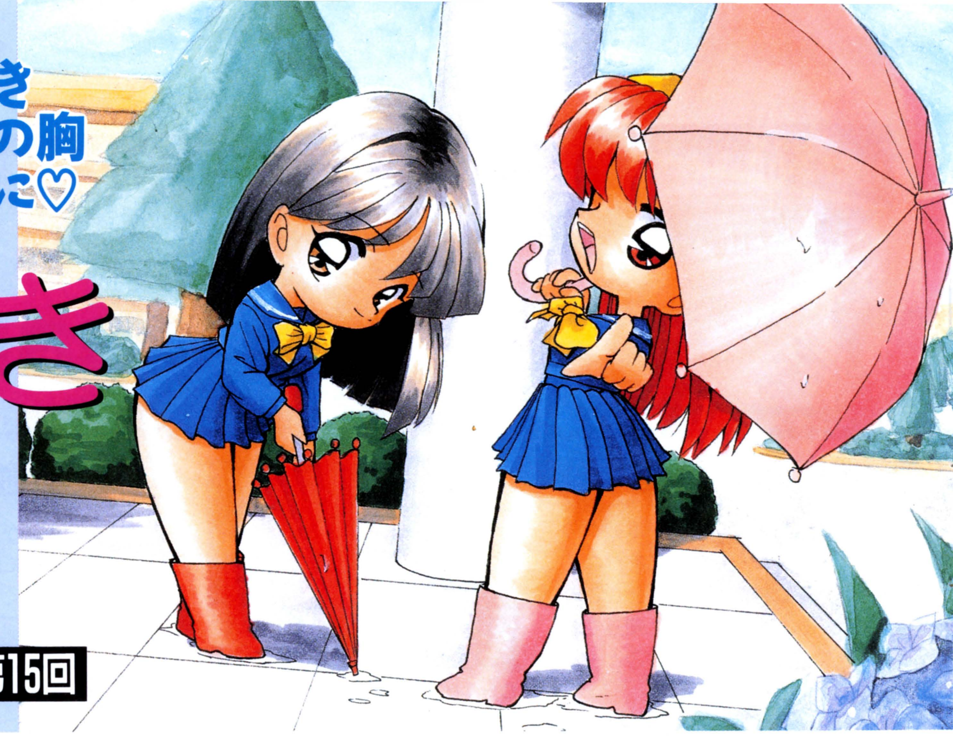
⬆森さんにだって、とってもかわいいところがあるんだよ

コナミ OFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ

第15回



ほんのちょっとだけリニューアル 今月はパワーアップ前夜祭！



みんな！ ハートときめいてる!! 今月も、『ときめき放課後クラブ』が始まるよー（笑）。今月から、この『放課後クラブ』も、ほんの少しだけリニューアルすることになりました。先月までは、ラジオと同じようにわたしひとりでおハガキを読んだりしていたんですけど、今月からわたしと編集担当部のOクンのふたりでみんなのおハガキを紹介していきたいと思います。ではでは、Oクン、誌面の前のお友だちに、自己紹介をしましょうネ（笑）。

Oクン「初めまして。編集担当ライターのOです。今月から、ヨロシクお願いします！」

ハイ、よろしくお願いします。今までもたくさんおハガキが届いていたんですけど、今月は、ホントにいっぱいおハガキが届いています。うれしーなー。今月は、一周年おめでとーのおハガキとコーナー継続おめでとーのおハガキがたくさん届いています。コーナーが続くのは、みんなの応援のおかげだヨ。ホントにありがと。わたしは、毎月、毎月みんなのおハガキ、楽しみにしているから、みんな、楽しいおハガキをもっと、もっと、もっとたくさんコーナー宛てに送ってね！

では、最初のおハガキにいってみたいと思います。

ナビゲーター 丹下 桜



桜さんこんにちは。

初めて、お便りを出します。今、ぼくがこだわっているのは、ズバリ、館林美晴ちゃんです。美晴ちゃんと言えば、特徴ある髪形でしょう。そこで、ぼくの妹（小六）の髪形を美晴ちゃんの髪形にするんです！ ぼくじゃできないんで（笑）。しかし、妹で実際にあの髪形をやってみるとキツイ。やっぱり美晴ちゃんだからいいんですよね、あの髪形は（ちなみに妹は古式ゆかりちゃんのファンだそうです）。これからも、応援していきますので、身体に気をつけてガンバッてください。

（愛知県／タテリンクン）

これは、今月一番のこだわりじゃないでしょうか。妹さんも古式さんのファンということで、兄妹で「ときメモ」ファンなんですね。

Oクン「美晴ちゃんの状態の妹さんの写真を送って欲しいですね」

あ、うんうん。妹さんの写真見たいですよね。愛知県のタテリンクン。もし、良かったら、このコーナー宛てに妹さんの写真を送ってね。兄妹だから、好雄クンと優美ちゃんということで、ふたりの写真を送ってくれてもOKだから、よろしくね。

来月も、みんなのときメモへの熱いこだわりを待ってるよ！



➡みんなのおハガキに囲まれてニッコリの桜ちゃん。みんなのおハガキが桜ちゃんの元気の素だよ

桜とおしゃべりタ・イ・ム


⬆毎月毎月、みんなのおハガキ一枚、一枚を全部呼んでいる桜ちゃん。キミのハガキもちゃんと読んでるよ！



さて、今月のタイトルイラストは、雨宿りです。新品の傘とおろしたてのレインシューズを履いて詩織ちゃんとお散歩。梅雨はちょっとジメジメしてイヤだけど、紫陽花の並木道を歩いていきたいな。

今思えば、わたしが一番最初の「ときめきメモリアル」のオフィシャルの場に立ったのが、お誕生日だったんです。去年の3月24日に、幕張メッセであったプレイステーションのイベントがそうだったんです。あの時は、コナミの方に〝これは運命だよ〟って言われてたんです。

ロクン「この『ときめき放課後クラブ』での、そのイベントのレポートが誌上ラジオの第１回目だったんですよ。なつかしーなー」

そうそう。ホントにスタートは同じだったんですよね。あ、そうそう運命と言えば、わたし、「もっと！ ときめきメモリアル」のラジオが始まる直前に、スタッフの方が呼んでくださって、「ツインビーPARADISE2」の打ち上げに参加したんです。その時ははじっこで見てたんですけど。そうしたら１年たって、同じお店で「もっと！ ときめきメモリアル」の打ち上げがあって、去年、國府田マリ子さんが花束をもらっていた場所で、わたしがスタッフから花束をもらってたんですね。すっごく、感動しちゃいました。これはやっぱり運命にちがいないよって、ラジオのスタッフに言われて…。

ロクン「ホントに運命としか言いようがないですよね」

リスナーのみんなの応援もあって、ラジオも１年間続けていけることができましたし。「ときめきメモリアル」との出会いって、やっぱりわたしにとって運命的なことだったんだなって思っちゃうんです。去年１年間は、わたしずっと「ときメモ」と共に過ごしてきたし、これからも、「ときメモ」はわたしにとってかけがえのないものだから。

ロクン「そういうのってホントに運命的ですよね。きっと読者のみんなもこのコーナーで桜ちゃんと会えるとこが運命的なんじゃないかな」

そう思ってくれたら嬉しいな。心機一転してリニューアルの「ときめき放課後クラブ」いかがでした？ 来月も、一緒のひとときをすごしましょうね。それでは、あなたのハートに、ときめきラブ♡



⬆福岡県／永井大輔クン
ハッピーバースデーの文字が光るステキなイラスト。ありがとう

桜のミニミニインフォメーション



今月も桜ちゃんの情報を紹介だ！

☆ラジオの最終回でも紹介しましたけど、「もっと！ ときめきメモリアル」がCDになります。タイトルはまだ未定なんですけど、ラジオそのままの内容になります。ちょっとだけ中を紹介すると、今までの通常コーナーにプラスして「ときメモ」の出演者の方を、毎回ゲストの方をお呼びします。また、詳しいリリース内容についてはこのコーナーで紹介していきますので、楽しみにしてね！

☆わたしがアンジェラ役で出演している「メルティランサー」のドラマCDがポリグラムより現在発売中（価格2800円〔税込〕）です。

☆そして、次号PCエンジンファン８月号の付録CD-ROMのなかに「ときめき放課後クラブ」が収録されることになりました。内容は、毎月本誌で展開しているものを、CD音声で収録してくれるそうです。PCエンジン用のCD-ROM²で再生できるので、読者のみんなは大丈夫だよね。来月号を楽しみにしてね。〔次号の本誌では、その時の模様をレポートで紹介します〕

お便り募集



このコーナーはみんなのお便りで構成されています。

●桜ちゃんへの手紙
●フリートーク
●イラスト

などなど大募集。お便りまってるよ。さて、今月のプレゼントは、またまた玉里栄二描き下ろしイラスト入りサイン色紙を5名にプレゼント。描いてほしいキャラをひとり買いて、ドシドシ応募してきてね。

お便りのあて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
ときめき放課後クラブ○○係

ときめきプレゼント
応募券⑦

今月もまりなちゃんの情報満載の2ページ

アニメフリーク情報局

第8回



協力：NECホームエレクトロニクス

TVアニメ「BLUE SEED」がOVAシリーズになって登場！

『アニメフリークFX Vol.2』にも収録された、高田裕三先生原作のTVアニメ『BLUE SEED』。TVシリーズはもう終了してしまったけれど、今度はOVAで国土のメンバーに会うことができるぞ！

タイトルは『BLUE SEED2』。リリースは8月から、全3巻で発売予定だ。

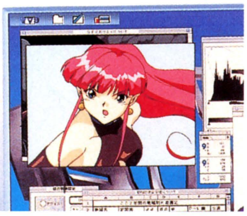


ブルーシードファン必携の『アニメフリークFX Vol.2』

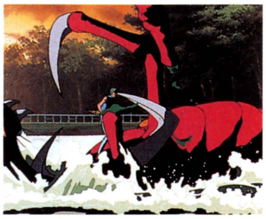
あれから2年。荒神再び現る！

舞台は、TVシリーズから2年後。紅葉と草薙の活躍により、日本は荒神の恐怖から救われ、すっかり平和になっていた。

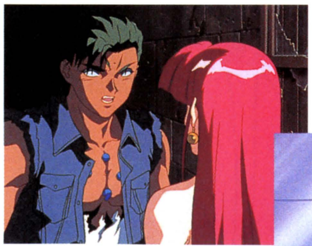
OVAでは、紅葉と草薙のラブラブ度、日本に再び現れた荒神、謎の女・バレンシア登場など、見どころ満載。ちょっと大人になった紅葉ちゃんの、パンチラシーンはあるのか注目だ。

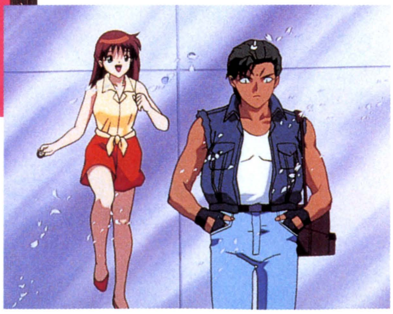


サンフランシスコの荒神事件に、謎の女の姿が



日本の公園からも荒神が。紅葉ピンチ！



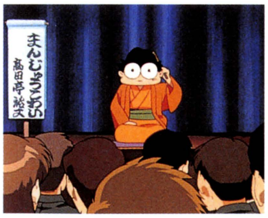


謎の女・バレンシア（声：岩男潤子）。荒神との関係は？

デート中でも、なかなかしっくりこない2人

OVAの前にTVシリーズの総集編発売

OVA発売を前に、TVシリーズの総集編が発売されるぞ。『Ver.1.5.1』は総集編と、イベントでしか上映されなかった特典映像を収録。『Ver.1.5.2』は総集編と、OVAのプロモーションが収録されている。それぞれ紅葉と草薙の視点でTVシリーズを振り返る内容になっているので、TVシリーズを観た人でも楽しめる。さらに『Ver.1.5.1』と『Ver.1.5.2』をカップリングしたLD『Ver.1.5プレミアム』も発売。ビデオ2本分の映像に、TVシリーズ開始前に発売された先行ビデオも収録。



特典映像より。落研部員の高田亭裕丈氏が登場



特典映像「ダンシングリトルラブ」。舞台は学園祭だ



特設ステージでは山咲桜が歌い、学園祭は盛り上がっているが…

「BLUE SEED」シリーズ発売スケジュール

OVA『BLUE SEED2』のテーマシングルが、6月5日に発売。オープニング・エンディングを歌うのは、TVシリーズのオープニングでもおなじみの「TAKADA BAND」だ（声優の立木文彦さんとライブなどで活躍中の三松亜美さんで構成）。

ブルーシードのビデオ、LD、CDは、すべてスターチャイルドより発売。



OVAの主題歌シングル。カラオケもついてるぞ

6/5	Eternal Truth／SECOND KISS	CDS	1000円(税込)
6/21	BLUE SEED Ver.1.5.1／Ver.1.5.2	VC	各2000円(税込)
7/5	BLUE SEED Ver.1.5 プレミアム	LD	5000円(税込)
7/21	BLUE SEED2 第1巻	VC&LD	5800円(税込)
8/21	BLUE SEED2 第2巻	VC&LD	5800円(税込)
9/21	BLUE SEED2 音楽編(仮)	CD	3000円(税込)
10/23	BLUE SEED2 第3巻	VC&LD	5800円(税込)



大野まりなのプライベートROOM

「大野まりなのプライベートROOM」。今月の注目まりな情報は、ロルフィーのイメージソング収録の模様と、NECアニメフェスティバル。ロルフィー日記も絶好調でお届けしよう。

只野先生作詩のロルフィーイメージソング

ロルフィーが主人公のゲーム、「となりのプリンセス」。そのOPテーマ「素直になれるなんて」と、EDテーマ「いつの日か……」の収録が行われた。2曲とも只野先生自ら作詩されている。収録の感想をまりなさんに聞いてみた。「オープニングは元気な感じで歌ったのですが、エンディングの収録を大人っぽく歌いました。そしたら、オープニングも大人っぽく歌ったほうがいいのでは？　ということで、結局オープニングも大人っぽくなりました。でも、人前で歌うときは、元気良く歌おうかな？」

●只野和子先生コメント●

オープニングは、ロルフィーのまわりにいる人との出会いをイメージしたのですが、ゲームをしてくれる人との出会いも含まれています。あなたがいるから私はこんなに素直になれるのよ、というイメージです。まりなちゃんには、ほんとに素直な感じで歌ってもらえて良かったです。



⬆オープニング収録が終わって、ホッとした表情

大野まりなのロルフィー日記♡

みなさん、こんにちは！　毎月お楽しみのロルフィー日記はじまりはじまりー！

この間ね、お休みをいただいて、まりなの大好きな箱根の温泉へ行ってきました。買ったばっかりのかわいい愛車「ワゴンR」に乗って。もちろん安全運転ですよ…。

東京はとっても暖かったのに、箱根は寒くて雪が降ってたの。もちろん天気が悪かったので、富士山は残念ながら見えませんでした。でも、まりなには温泉があればそれだけで大満足♡　ホテルに着いて、すぐ温泉に入ったのはいいんだけど…、酔ってしまってふらふら…。温泉って最初は3分以内、じょじょに時間を長くしていく方がいいんだって。結局2日で7回も入っちゃって、おかげさまでお肌つやつやになりました。

夕食は、フランス料理風の和食だったの。とってもやわらかいお肉に、新鮮なお刺し身。とにかく食べきれないほどたくさんありました。お仕事で遅くなったとき、いつもコンビニのお弁当になりがちな私には、久しぶりにしっかり栄養がとれた食事になりました。

夜は、いっしょに行った事務所の友達と、語り合い3時間！　仕事のことや、いろんな悩みなんか相談にのったりのってもらったり、そしたらストレスがパーっと解消できちゃって。今まではね、ストレスためこんじゃうタイプだったから、いつもたいへんだったの。解消方法をカラオケにたよって…。友達に話したら、こんなに楽になるなんて思わなかったなぁ…。スッキリしたし、ここらで気持ち入れかえてガンバルぞー！

みんなも悩みなんかあったら、いつでもお手紙くださいネ。次回のロルフィー日記もお楽しみに。バイバイ!!

アニメフェスティバルにロルフィー登場

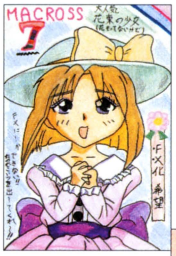
今年のおもちゃショーはNECホームエレクトロニクスは出展しないが、代わりにNECホームエレクトロニクス主催の「NEC　PC-FXアニメフェスエィバル」が開催されるぞ。イベントの詳細については67ページのインフォスクラムを見てもらうとして、ここでは大野まりなさんの情報を詳しくお知らせしよう。

大野まりなさんがイベントに来るのは、6月22日(土)・23日(日)の両方。内容は、今回紹介している「となりのプリンセス」のテーマ曲のミニコンサート。只野和子先生とのトークショウ。さらに大野まりなさんのサイン会と盛りだくさん。大野まりなさんの歌が、ゲーム発売前に聴ける、またとないチャンスだ！

アニメイラストグランプリ

今回の「アニメイラストグランプリ」は力作ぞろい！　思案の末今回は、ロルフィー賞以外に特別賞を設けました。

これからも、どんどんイラストを送ってくださいね。



◀大阪府／荒木慎悟クン　このアニメ、すごく人気があったそうですが、本当にゲーム化されるといいですね

ロルフィー賞



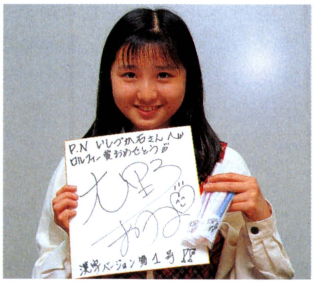
▶埼玉県／いしづか石クン　とっても上手ですね。この色合いが、誌面でちゃんとでるか心配です



▶北海道／おチャクラ春子さん　こんなにキレイに描いてくれて、もう最高っス！　特別賞で、まりなのサイン入りボールペンを4本セットでプレゼントします



▲埼玉県／渡辺美奈子サン　TVのナレーションもよろしくね♡



⬆今月からサインが新バージョン。「おおの」が「大野」になったぞ

インフォメーション

今月は「大野まりな特製ボールペン」を、8名の読者の皆様にプレゼント（提供：青二プロダクション)。ボールペンを包んでいる袋は、まりなちゃんのサイン入り。色はピンク・グリーン・ブルー・紫の4種類ありますが、こちらで選ばせていただきます。

アニメイラストグランプリ、まりなさんへのお便りも募集してます。住所、氏名、年齢、コーナーへの感想、要望を書いて、それぞれ下記のあて先まで応募してください。なお、プレゼントの締め切りは6月28日消印有効です。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

〒105
東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部
「アニメフリーク情報局」○○係

月刊アンジェリークFAN

全国の乙女のハートを守護聖サマに届ける

ラブラブフラッシュ大作戦

新企画、プレゼント、4コママンガも登場！ 乙女たちの煩悩を満たすため、王立研究院では日夜ハガキ整理に追われてます。



（北海道／うに丸） ほんわかした2人。彼女もルヴァ信者のようです。

大胆予想！ ＝高津サマにラブラブフラッシュ＝

全国の女王候補のみなさん、お目覚めですか？ 今月もこのコーナーは続いています。これもひとえに毎月ハガキを送ってくれる、みなさんのおかげです。これからもよろしくね。と、前置きはさておいて、今回は新企画あり、プレゼントありの充実内容でお届けしちゃいまぁす／ まずはおなじみ、光栄の炎の広報高津サマのコメント付き「大胆予想／」のコーナーから、出発進行なのだ／

細かいゲーム設定に話題集中！

前号で『2』について、高津サマから情報をもらったんだけど、引き続きアイデアは募集するわね。それじゃ、ハガキの紹介よ／

●お金の概念があって、お店で買い物とかできたらいいです。洋服とか買って、着替えられたらいいんですけど（アンジェちゃんずっと着たきり雀だから)。でもややこしくなりますかね？ お金の入手法とか。（愛媛県／I F）

高津サマ（以下高） さすが女性らしいご意見ですね。「買い物」という要素は、ぜひ実現してみたいと思います。

●たとえば、女王様になったあとその大陸がどういうふうに発展したのか知りたい。ルヴァがロザリア寄りでまったく知性のない大陸とか、オスカーとジュリアスがバリバリカを送ってくれるんで、カとプライドばっかり高い大陸とか、某恋愛シミュレーションゲームみたいに見られると楽しい気がするんですが。ラブラブエンディングでも、その後とかがちょっと見られるとうれしいんじゃないでしょうか。（岩手県／カモメちゃん）

高 エンディングは、たっぷりのアニメーションでお届けするので、ご期待に添えると思いますよ。

●デートのパターンが少なめなので、もうちょっとバリエーションがあったらなと思います。たとえば、カラオケ（笑）とか。守護聖サマの歌が聴けるイベントが…〃 なんてダメですか？ あと、月に１回のペースで定期舞踏会でデートができる、とかあったらすごくいいなぁと思います。（神奈川県／エリューシオンが好き）

高 デートシーンの充実は今作で力を入れたい点の一つです。カラオケ…、ワタシがごいっしょしましょうか？

●パスハとサラのラブラブイベントは増やせないのでしょうか。あの２人のゆくえが気になって気になって仕方ないのです／ できれば、アンジェの夢のなかでもいいので、「その後」を登場させてほしいなぁ…。あと、ロザリアとアンジェの親密度が上がると、ロザリアがアンジェに恋の相談をしてくる、という感じのイベントを入れてほしいです／ （宮崎県／華子）

高 サラとパスハの幸せカップルは、けっこう人気があるんですよ。が、登場するかは検討中なんです。



マンガ／山田猫吉


（岐阜県／手貫小路） 仲良し（？）3人組。夢では仲良くする約束してたねぇ

大募集 守護聖サマ 新衣装コンテスト

『2』では、守護聖サマの衣装が一新するという情報を前号で紹介したけど、今回「守護聖サマ新衣装コンテスト」を開催することにしました／ 守護聖サマたちにはどんな格好が似合うか、予想してもらっちゃうノダ／ ハガキに守護聖を１人描いて、投稿のお約束のとおりに応募してね。高津サマや開発の方々に審査してもらい、特にステキだった3名の方に、アンジェグッズをプレゼントします。



●（石川県／らんちょん） 見本です。キャラ名と説明も少し入れて描いてね♥

●マルセルの衣装は、やっぱりカワイイ路線を考えているらしいよ。

アンジェ♡プレゼント応募券⑦

俺の想いを届けろ！＝マルセル編＝

今回、ついに男性陣からの熱いハガキが届いたこのコーナー。相手はモチロン、マルセル様よ／



マルセル様にラブラブフラッシュ！

●「男の俺にはアンジェリークなんて関係ねーや／」と思っていたのに、マルセル様を見て一気にアンジェリークに興味を持った。だってマルセル様ってかわいらしいんだもん。男をかわいいって思ったのは初めてだ（俺は○モじゃねーぞ／）。（和歌山県／勇者ニケ）

オイオイ、いきなりだよ。でも男の人で、結構楽しんでやってる人、王立研究院にもいるよ。

●男ならやっぱりマルセル様ですね。とてもかわいくて、素直で、それに笑顔がすっごくいい。さて、マルセル様が反抗期になるとどうなるんでしょう⁉　（愛知県／平野武）

はい、男性陣第2弾でぇす。男の人でアンジェ好きな人、隠れてないで、どんどん名乗り出よう／

●私は、この方に会えて本当に良かったと思います。この方と会えなかったら、今の私はありませんでしたから。しかし、マルセル様は、男性のみなさんに人気があるようですが、私はやっぱりこの方が「好き」なのです♡　ちなみに私の理想の男性像は「マルセル様♡」のような方です。（青森県／リーン）

女のコにだって、ちゃんとファンがいるのよ。全国のマルセルファンのみんな、安心した？

●あー、もう彼しか目に入らないほど好きです。素直でかわいいし、母性本能くすぐるよー（笑）。彼だけのためにPC-FXの本体を買った（スーパーファミコン持ってるのに…）。（兵庫県／裕馬星羅）

マルセル様ファンの人たちに共通してるのは、みんな彼の素直さとかわいらしさに惹かれてる、ってとこかな。

●14歳でプロポーズ。いいのか、それでっ⁉　でもかわいいから許す。（兵庫県／千石）

うんうん、許してちょうだいな。





（大阪府／川村真央）ホント、女の子みたいにかわいいマルセル様ね。オモテに描いてあったルヴァ様もかわいかったよ



（東京都／武河らび）　ギリギリ締め切りに間に合った、おちゃめっぽいマルセル様



（広島県／ささきりえ）　スッゴクきれいなCG。びっくりしちゃった



（宮城県／江場ゲリオ）　こ、これはキュートすぎるぅ！　かわいい花が似合って…、グラグラ…



（愛知県／山田太郎）　くりくり目のマルセル様。ポケットに入れておきたいなぁ…

光栄発 アンジェグッズ情報局

今回紹介するのは、CD２枚。オリジナルドラマCDの「アンジェリーク外伝～無限音階～vol.2」と「3」よ。図子慧さんの原作に沿って、ゲームと同じ声優さんたちが、ゲームとは違った物語を演じているの。今回は、なんと「vol.３」のほうを３名様にプレゼント！　右上にある応募券を切り取ってハガキに貼り、投稿のお約束のとおりに送ってね。待ってるよ。



アンジェリーク外伝～無限音階～vol. 3
3000円　発売中



アンジェリーク外伝～無限音階～vol. 2
3000円　発売中

投稿のお約束

はあい☆　今回は、アタシ夢の守護聖オリヴィエが、投稿について教えてア・ゲ・ル。たくさんあるから、間違えないでよく聞いてね。まず、どのコーナーにも必要なのは、**あて先**、みんなの**住所**、**名前**、**年齢（職業）**、**電話番号**よ。そして、コーナー名**「俺の想いを届けろ！」**、**「イラスト＆4コママンガ」**、**「大胆予想！」**、**「守護聖サマ新衣装コンテスト」**、または**「アンジェ♡プレゼント⑦」**などをきちんと明記してちょうだい。このコーナーの感想なんかも書いてくれるとイイみたい☆　アラ、一番肝心なことを忘れた。締め切りは**「俺の想いを届けろ！」**のアタシオリヴィエ宛が6月8日、ランディ宛が7月8日よ。そして、今回からの募集**「守護聖サマ新衣装コンテスト」**が7月30日、**「アンジェ♡プレゼント⑦」**が6月26日なワケ。当日消印有効よ。コンテストは厳選な審査の上、8月30日発売の本誌10月号で発表するわ。プレゼントは商品の発送をもって、発表とさせてもらうわね。こんな感じでいいかしら？　じゃ、みんなからのハガキ、待ってるわね☆

あて先

〒980　仙台市青葉区二日町6-7シャンボール青葉2F TIM PCエンジンファン「ラブラブフラッシュ大♥作♥戦」係



次の守護聖様はオリヴィエ様です♥

次号の「俺の想いを届けろ！」は、オリヴィエ様への熱い想いを大募集！　次々号は、ランディ様が登場よ♡

丸ごと声優情報のページ

声優ストリート

今月の折笠愛さん、黒田由美さんに加えて、天地無用ライブと豪華絢爛！

今回登場している声優リスト（掲載順）

折笠愛、黒田由美、國府田マリ子、速水奨、塩沢兼人、堀内賢雄、飛田展男、岩田光央、結城比呂、子安武人、関俊彦、田中敦子、矢尾一樹、高乃麗、ほか

マークの見方

CVライブ	ライブレポート
CVイベント	イベントレポート
CVレター	読者コーナーなど
CVアフレコ	アフレコ取材レポート
CVインタビュー	声優へのインタビュー
CVインフォ	その他もろもろの情報

CVレター

第3回目のホットラインは、天地無用で読者にお馴染みの、折笠愛さんの登場だ。



折笠愛

12月12日東京都生まれ。代表作は「ロミオの青い空」のロミオ役、「天地無用」の魎呼役など。最近ではCDも出しており、歌唱力の評価も高い。

声優ホットラインR（リターンズ）

折笠愛キャラクタコンテスト

こんにちは、折笠愛です。今回はわたしのキャラクタコンテストということで、たくさんのおハガキを頂きましてありがとうございます。じゃーん、投票の結果ベスト3として「天地無用」から魎呼、「新機動戦記ガンダムW」よりカトル、「ロミオの青い空」よりロミオが選ばれました。そこでこの選ばれし3人のキャラクタを演じたときのことなどを、思い出やエピソードをまじえて話していこうと思います。

読者の選んだ折笠キャラベスト3

第一位	魎呼（RYOKO）
第二位	カトル（KATORU）
第三位	ロミオ（ROMIO）

RYOKO

魎呼は大酒飲みですが、折笠さんはどんなお酒が好きですか。

（神奈川県／さつきサン）

お酒は、ほんとにたしなむ程度で、日本酒なら辛口、バーボンならロックが好きです（笑）。なんていうと魎呼と同じように思われそうで怖いですね。

阿重霞と魎呼どちらが天地とくっつくと思いますか。

（石川県／田中悪元クン）

魎呼自身は、天地はわたしのものだと思っているでしょうが、これは、完結しないほうがいい物語だと思います。お祭りは永遠に。



●（東京都／飛鳥ひろクン）わー、このシマシマのシャツは魎呼のユニフォームなんですよね。ちゃんとシッポまで描いてくれて。うんすごくカワイイですね

KATORU

このカトルという役は、「ガンダムW」において、一番ニュータイプに近い存在だったと思いますね。このシリーズは、わたしにとって非常に思い入れがあるので、参加できて本当によかったと思ってます。また今まで女性ファンが多くなかったのですが、カトルとロミオのおかげで、女性ファンが増えたのでとても嬉しかったです。

●（岐阜県／銅級生クン）まっすぐに相手を見つめてる目と、この救おうとして差し伸べた大きな手に、カトルのキャラクタが出ていると思います。気に入りました



ROMIO

このロミオという役は、7年ぶりに名作シリーズの主役なんです。わたしの少年役の原点は、同じ世界名作劇場の「小公子セディ」のセディ役がデビュー作になるんです。それでその時と比べると周りの状況や、わたしの演じる役なんかを、一歩退いた状態で見ることができました。ですからこのロミオという役は、わたしの少年役として一歩前進することができた役だと思ってます。

またゲームでは、少年役はやったことがないので、いつか機会があればチャレンジしたいですね。

⬇（鹿児島県／葵きつねサン）原作よりさわやかな感じのロミオですね。でも生まれた時代さえ違えば、きっとこんなロミオに出会えたと思います。元気なロミオにも会いたいですね



愛さん教えて!

同性をもノーサツしてしまう、セクシーボイスはいつからですか。

（高知県／ゆみこサン）

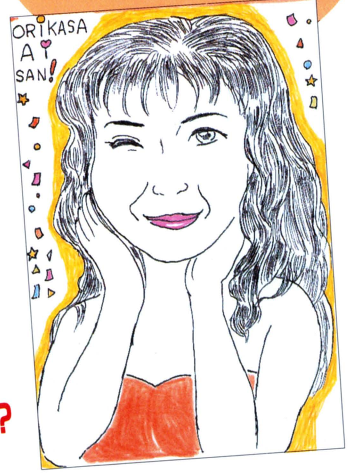
ハタチ過ぎてからだと思います。でもわたし自身は、セクシーだと思っていないんですが、鼻にかかった声がそう聴こえるんですね。

女性の役と少年の役ではどちらがやりやすいですか。

（福岡県／ひらサン）

う〜ん、どちらかとゆうと、女性の役がやりやすいですね。少年の役作りはとても大変なんですよ。

⬇（石川県／横井良平クン）いや〜、なかなか特徴をとらえてますよ。でもちょっとセクシーですよね。これが私のイメージなのでしょうか。でも普段はこんなカッコしてないよっ





⬆そんなにセクシーボディじゃないですよと謙遜する愛さん

寸評

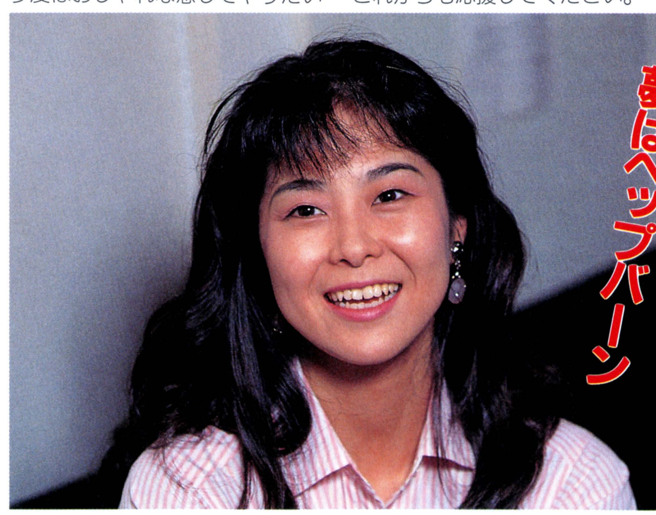
ベスト3を中心に見てきましたが、ランク外の中にもわたしの好きな「BLUE−SEED」の竹内にも投票して頂いたり、なんだかキャラクタの歴史をみているようで楽しめました。ちなみに、わたしの選ぶベストキャラは、テレビアニメ「三国志」で悲劇のヒロインの貂蝉（ちょうせん）です。



⬆「ビートX」本番収録直前にもかかわらず、読者の質問に真剣に答えてくれる折笠愛さん

愛 to You

ではわたしの近況について、お話させて頂きます。今年の目標としては、なんとかセカンドアルバム出したいですね。内容は前作と変わって、ナチュラルな感じでやりたいです。また去年ファンクラブを対象にやったようなライブを、今度はおしゃれな感じでやりたいとも思っています。そういえば、ラジオ番組の「ムーンライトカフェ」でCDを作ったんですが、ここに収録されている4曲はお気に入りなので、読者の方にもぜひ聴いてほしいな。なんだか歌手のようなお話になってしまいましたが、これからも応援してください。



⬆「わたし『ローマの休日』の、オードリー・ヘップバーンの吹き替えをやるのが夢なんです」と語る愛さん。テレビ局にドンドン投書して実現させようぜ

次回のパーソナリティは?



第5回　篠原　恵美さん

プロフィール

8月8日長野県生まれ。代表作は、テレビアニメの「美少女戦士　セーラームーン」木野まこと（セーラージュピター）役、ゲームでは『アルナムの牙』などがある。また海外のテレビ、映画など吹き替えを数多くこなす実力派。また最近セーラームーンのCDで歌も披露している。

募　集　内　容

篠原さんのハガキ募集要項ですが、まず恒例の「フリートーク」、読者の疑問に声優さんが答えてくれる「直撃質問箱」、そして声優さんの演じたキャラ及び本人の「イラスト」です。

今回のお題目ですが。篠原さんの当たり役の木野まことが、料理好きということで「料理コンテスト」を行います。内容は、みなさんの好物料理や、最近話題になった料理、自分だけのオリジナル料理などを、篠原さんに寸評していただきます。締切は6月24日、ドンドン応募してね。トビラの折笠愛さんのサイン色紙がほしい人も同様です。次回はおまちかね、水谷優子さんの登場です。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1−1−16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部　〇〇係まで

CVインタビュー

PICK UP

Fresh Voice

黒田由美

YUMI-KURODA

毎月、フレッシュな声優さんに登場してもらっているこのコーナー。今月は、「機動戦士Vガンダム」のシャクティ・カリン役でデビューした黒田由美さんが登場。その素顔を覗いてみよう！

まぶしい陽射ざしの中で素顔のわたしを見てください！





YUMI KURODA

黒田由美。テレビアニメ「機動戦士Vガンダム」で声優デビューをはたした彼女。役がらとしては、おとなしい女のコ役が多い黒田由美さんの、明るく元気な、その素顔に迫ってみたぞ。

――まだ、ゲームに出演されたことはないと思ったんですが…。

まだ、ないんですよ。わたし自身ゲームが大好きなんで、ぜひ演りたいんですけど。ぜひぜひ、演らせてくださーい（笑）。

――かなり、ゲームにハマってるというお話なんですが、得意なジャンルは？

格闘モノが好きなんです。サターンを持っているので、今は『バーチャファイター2』をやりこんでます（笑）。

――ほかには？

あとは、RPGかな。この間まで、『ドラクエVI』をプレイしてました。邪道だと言われながらも、攻略本見て遊んでます(笑)。迷子になるのがイヤなんですよ。せっかちなのかもしれないな（笑）。

――「Vガンダム」のヒロイン、シャクティがデビューですよね。

そうですね。あのときは大変だったんですよ。初めてのアフレコでヒロインだし。

――「Vガンダム」での1年間ってどうでした？

一緒に出演していた人たちが、みんな終わりの時に言ってたんですけど、学校みたいな感じでしたね。わたしは、ホント、初めての現場で大きな役でしたし、感想としては大変でしたね。わたしにとって、なにものにも替えがたい経験っていうか…。

――初めてのレギュラーというプレッシャーってありました？

そうですね。でも、わたしにとっては、番組の作り方が舞台みたいで、作品の中に入りやすかったです。ただ、戦争物ですよね「ガンダム」って。女のコってそういうのあんまり見ないでしょ。そういう意味では、世界観とか、わからない部分が最初はありました。

――やっぱり、シャクティと言えば、あのセリフですよね。

予告での「見てください」ですか？　あれファンのコに流行っちゃいましたよね(笑)。色紙に書いてくださいって良く言われたし。

――シャクティにああ言われたら翌週も見るしかないですね。ちょっとお話を変えて、声優になろうと思ったきっかけは？

わたし、洋画の吹き替えがやってみたかったんですよ。

――アニメじゃなくて？

そう。あの、わたし小さいころ父親に「外人がなんで、こんなに日本語がうまいの？」って聞いたことがあるんです。そうしたら、声優っていう職業があるんだよって教わったんです。それが、いちばん最初のきっかけかな。学校を卒業した後、幼稚園の先生をほんの少しの間やってたんです。で、先生やってた時に、なにかわたしにしかできないことないのかなって考えた時に、声優って職業があるじゃないかって思ったのが、直接のきっかけです。

――それで、最初に受けたオーディションが「Vガンダム」…。

そう。受かった時は、シャクティって全然わたしとは違うコなんで、最初はウソじゃないって、思いましたね（笑）。

――洋画とアニメのアフレコの違いってあるんですか？

アニメって音が完全にないんですけど、洋画ってヘッドフォンで元のセリフを聴きながら、タイミングを取って芝居をするんです。同時通訳みたいな感じで、聴きながらその役者さんがしゃべっているように吹き替えるんです。画面の中の役者さんの演技を壊してもいけないし…。アニメとは声の出し方を変えている人もいますね。

――これからチャレンジしたい役ってありますか？

アニメでは、おとなしい女のコ役が多いんで、男のコ役とか演じてみたいですね。あとは、ゲームに出たいんですよ。ホントに出してくれないかなー（笑）。

――最後に、読者に一言メッセージをお願いします。

そうですねぇ…、お約束ということで「見てください」（笑）。



INFORMATION & PRESENT

☆黒田由美さんが国立ママ役で出演している「ママはぽよぽよザウルスがお好き」は、TBS系列毎週土曜日の18:00〜18:30で放送中。
☆黒田由美さんの歌う、OVA「エルフの若奥様」の主題歌、『ずっとね』が収録されているCD「ピンクパイナップル主題歌集」（左の写真がジャケット）がKSSより好評発売中（価格：2800円〔税込〕）

☆さてさて今月のプレゼント（しめ切りは6月25日）は、恒例の
①サイン入りポラロイド写真　2名
②サイン色紙　3名
のふたつ。欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、欲しい賞品、登場して欲しい声優を書いて、
〒105　東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン7月号
フレッシュボイスプレゼント係まで。





⬆欲しいほうをちゃんと書いてね！
⬅ピンクパイナップル主題歌集

CVインフォ

魔法少女ファンシーCoCo　アフレコ

この夏、プレイステーションで発売予定の『魔法少女ファンシーCoCo』。ゲーム発売前にラジオドラマが放送され、好評をはくしている。ドラマの収録は、アドリブがガンガン飛びかい、和気あいあいとした雰囲気で行われているので、ゲーム版より声優さん自身の持ち味が表れた作品になりそうだぞ。



⇧おマヌケな主人公ココ役を演じる、白鳥由里さんを中心に、出演者全員勢ぞろい

アイドルプロジェクト　レコーディング

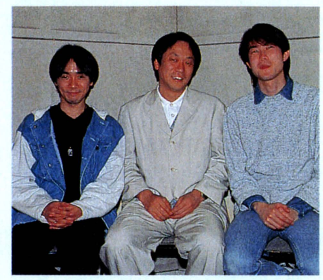
先月このコーナーで紹介した、「アイドルプロジェクト」のCD。今回は國府田マリ子さんのレコーディングにおじゃましたぞ。マリ姉のお気に入りは、岩坪理江さんとのデュエット「真珠色のロマンス」らしいが「ソロで歌っている『Star nights star days』におけるアダルチーな國府田もお聴き逃ししないように」とマリ姉からのコメントだ。



⇧マイク前で、「こんな感じの曲です」と歌ってくれたマリ姉。やさしい曲だった

アンジェリーク外伝〜無限音階〜　アフレコ

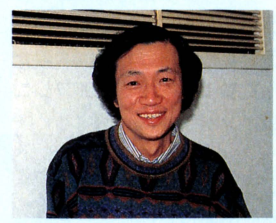
女性に大人気の『アンジェリーク』。その外伝として発売中のドラマCD「無限音階」が遂に最終巻をむかえた。「ゲームと異なる世界観を楽しんでください」とはメインキャストの飛田展男さん。



⇧堀内賢雄さんを慕って集まる、子安武人さんと結城比呂さん



⇧右上から関俊彦さん、矢尾一樹さん、速水奨さん、岩田光央さん、田中敦子さん、飛田展男さん、高乃麗さん



⇧クラヴィス役の塩沢兼人さん。ダンディだね

國府田マリ子ライブ　コンサートツアー情報

7月24日に発売されるの3rdアルバムを記念して、マリ姉の夏のライブツアー「Happy／ Happy／」が行われるので、マリ姉のライブを待ってたキミ、さっそくTELだ。

日付	場　所	問い合わせ先電話番号
7月27日(土)	埼玉・蕨市民会館	☎048-445-7660
7月31日(水)	名古屋・愛知県勤労会館(サンデーフォークプロモーション)	☎052-320-9100
8月1日(木)	大阪・大阪厚生年金会館大ホール(夢番地・大阪)	☎06-341-3525
8月3日(土)	福岡・福岡スカラエスパシオ(キョードー西日本)	☎092-714-0159
8月18日(日)	新潟・新潟フェイズ(キョードー北陸)	☎025-245-5100
8月20日(火)	東京・中野サンプラザ(ホットスタッフ・プロモーション)	☎03-5839-9999
8月21日(水)	東京・中野サンプラザ(ホットスタッフ・プロモーション)	☎03-5839-9999

ライブ

天地無用！ in LIVE Tour'96

さる4月13日、劇場版公開を記念して行われていた「天地無用／ in LIVE Tour '96」のラストステージが行われた。会場は、ぎゅうぎゅう詰めの超満員で、あらためて「天地」人気のすごさを実感した。

オープニング、スポットが落とされ、音楽が流れはじめる。衣装をバッチリとキメた声優さんたちが登場すると、会場は割れんばかりの拍手だ。次々入れ替わる舞台、きらびやかな衣装。夢のような1日だった。



⇧清音役の天野由梨さん。おしとやかな人柄がはっきりと出ていた



⇧砂沙美役の横山智佐さん熱唱／。



⇧阿重霞役の高田由美さんと魎呼役の折笠愛さんの絶妙なコンビ



⇧魎皇鬼役の小桜エツ子さんも燃える／



⇧マリンルックも披露した横山智佐さん



⇧この衣装にはシビレルぜ。天地役の菊池正美さん

イベント情報：ＯＶＡ「ウェディングピーチ」の発売記念イベントが、８月18日に九段会館で行われ、チケットは７月７日より販売されるので、ファンのみんなはさっそくゲットだ。問い合わせ先ソフトガレージ五反田店（☎03-3779-0911）

PC Engine FAN 8月号 付録 Special☆CD-ROM² のお知らせ

見るだけじゃなくて、もっと楽しみたいっていう読者の声に応えて、本誌8月号にCD-ROMが付録につくぞ。もう、その内容は豪華のひとこと！　来月まで、待てないよーっていうキミのために、まだまだ、極秘となっている付録CD-ROMの中身をほんのちょっとだけ紹介しよう。あ、そうそう、付録CD-ROMは、PCエンジンスーパーCD-ROM²で再生することができるよ。

1 PCエンジンお試しソフト

まずは、ひとつめ。これは、PCエンジン用のゲームをちょびっとだけ遊んでもらおうというもの。現在、CD-ROM²の中に収録するゲームプログラムを選定中。まだ発売されていない〝あの〟タイトルが収録されるかも。これは、PCエンジンのゲームユーザーのための、プレゼント。ゲームをこころゆくまで楽しんでほしいな。

2 PCエンジン PC-FX オールソフト 超便利 データベース

これは、現在までに発売されているPCエンジン／PC-FXの全タイトルを網羅した完璧版。メーカー別や、タイトル別、はたまた五十音順などなど、さまざまな形で検索することができるデータベースだ。これを持っていたら、明日からキミは、PCエンジン／PC-FXオールソフトの物知り博士になることができるぞ。

3 でべろ投稿プログラムわんさか収録

本誌あてに毎月毎月送られてくる読者入魂のでべろプログラムの数々。本誌のでべろコーナーでも数多くのプログラムを誌面上で紹介しているのは知っているよね。数々の力作を、編集部員だけで楽しむのはもったいない。ということでCD-ROM²に収録するぞ。

4 ときめき放課後クラブスペシャル

1周年を無事迎えた「ときめき放課後クラブ」。読者のラブコールに応えてのスペシャル企画が発動だ。なんと、なんと「放課後クラブ」がCD番組として、CD-ROM²に収録されるぞ。ファン涙モノの究極版として制作は順調に進んでいる。もちろんパーソナリティは丹下桜ちゃん。どんな内容かは聴いてのお楽しみだ。



●収録スタジオでの桜ちゃん。みんなのハガキを楽しそうに読んでいた。次号はこの模様をレポートするぞ！

5 愛ちゃんキャスティングオーディション

本誌5月号で募集した愛ちゃんキャスティングコンテスト。みんなからの投票ハガキをもとに高田先生と編集部で5人の候補を選定。そこで、CD-ROM²に5人の声優さんが演じる「愛ちゃん」を収録して、読者の投票で決める誌上オーディションを開催するぞ。

●根谷美智子



プロフィール
アーツビジョン所属。代表作は「地獄先生ぬ～べ～」のリツ子先生などがある。

活動的で元気な女のコってイメージで演じてみました。イラストを見せていただいた時に、「愛ちゃん」をすごく気に入ってしまったんです。演じられたらいいなと思っているので、よろしくお願いします。

●野上ゆかな



プロフィール
IMADOKI所属。代表作は「アドヴァンストVG」の武内優香役などがある。

わたし、元気な女のコ役のイメージが強いんです。「愛ちゃん」のようなアルト声のイメージを読者の方が持ってくれたのが嬉しいです。わたしの感じた「愛ちゃん」はこんな感じですが、あなたはどうでしょうか？

●山崎和佳奈



プロフィール
青二プロダクション所属。代表作は「名探偵コナン」の毛利蘭役、『PV』の藤原綾役。

わたし、高田明美先生の絵が大好きなんです。繊細なんだけど、強くなりたいって思っているような…そんな感じのイメージを持って演ってみました。がんばりたいと思いますので、よろしくお願いします。

●今井由香



プロフィール
劇団ムーンライト所属。代表作は「ウェディングピーチ」のエンジェルサルビナ役。

あまり考えちゃうとダメになっちゃいそうだったんで、インスピレーションを大事に、一気に演じてみました。高田先生の作品って大好きなので、すごく嬉しいです。読者の方のイメージに合っていたら嬉しいです。

●矢島晶子



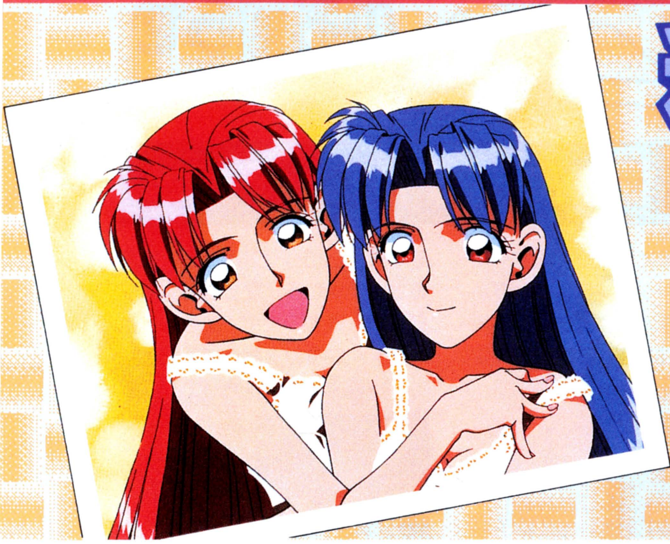
プロフィール
ぷろだくしょんバオバブ所属。代表作は「新機動戦記ガンダムW」のリリーナ役など。

わたしはこの「愛ちゃん」のような23歳という年齢の女性を演じたことがないんです。今回日記を読んだんですが、すごく親しみを持てる女のコだなって感じました。もしも選んでいただけたら、一生懸命がんばります。



今月も最新ソフトを中心に移植を検証

移植の泉





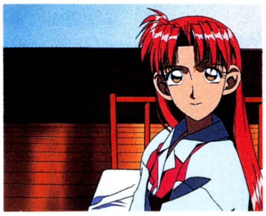
今月の移植の泉は、今ノリにノっている、みやむーこと宮村優子さん主演のアニメ「ぼくのマリー」と人気脱衣麻雀シリーズの第6弾『スーパーリアル麻雀PⅥ』の2本を紹介していくぞ！

アニメ ぼくのマリー

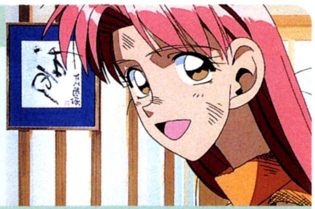
●制作：ビクターエンタテインメント　●発売予定日：発売中（Vol. 1, 2）
●価格：5800円（税別）

みやむー主演のアンドロイドアニメ

これは、独り暮らしの大学生と、あこがれの女性がモデルのアンドロイドとの奇妙な共同生活を描く物語。主役コンビにはラジオドラマ同様、以前フレッシュボイスに登場の宮村優子さんと『アンジェリーク』の岩田光央さん。

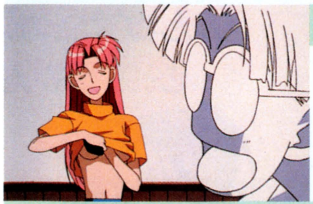


マリは、ひろしの同級生真理がモデルなのだ



雁狩マリ（声・宮村優子）

雁狩ひろしに造られた女性型アンドロイド。ひろしの同級生真理をモデルにしており、学校でテニス部の仲間に見られたことから、マリと命名、ひろしの妹ということになる。

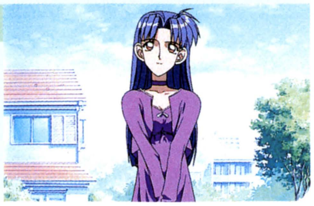


雁狩ひろし（声・岩田光央）

ちょっとオタクっぽい感じの大学生で、あこがれの女性のためにテニス部に入ったり、同じ授業を受けたり結構マメな人。さみしさを紛らすためアンドロイド・マリを製作。

真理（声・浅田葉子）

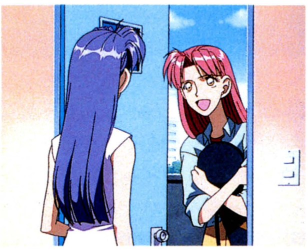
ひろしを含むテニス部あこがれの的である彼女。ひろしの気持ちにうすうす気づいており、本人もまんざらではない様子。マリとのテニス対決の結果、ひろしとデートするが…。



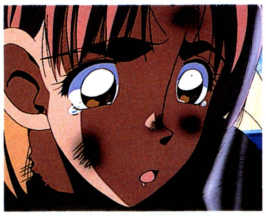
アンドロイド・マリの大冒険

主人公のマリは、独り暮らしの長い雁狩ひろしが、そのさみしさを癒すため、あこがれの女性、真理をモデルに造ったアンドロイド。

マリはひろしの忘れ物を届けるため学校へ行き、そこで自分のモデルとなった真理に遭遇してしまう。モデルがいることを知らないマリは回路障害を引き起こして動作不能になるも、運良くひろしに発見され修復。ひろしの妹ということで周囲を納得させることができたが、実は真理もひろしのことが気になるそぶりを見せ、3人の微妙な三角関係が今始まるのだ。

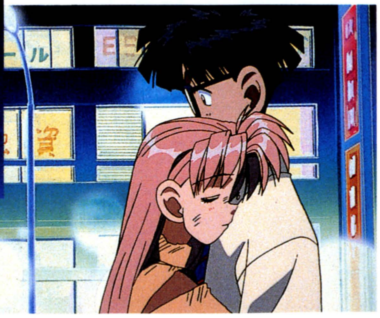


マリと真理初のご対面にドキリ



火事の現場を見て思わず助けに入るマリ





ひろしを探してボロボロになったマリはショート寸前
マリの思いが、ひろしを呼ぶ。おもわず抱き合う2人

原作元次第

移植の可能性 40%

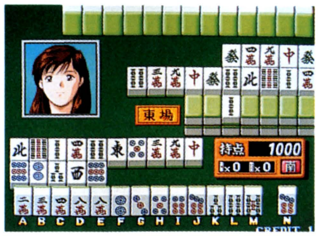
ラジオドラマから出発したこの作品。みやむー人気も手伝ってかただいま絶好調。今後ゲーム化の予定はあるのか、発売元に聞いてみた。「おかげ様でビデオのほうも好調で、ゲーム化につきましては、原作元である集英社さん次第で、検討していきたいと思います」とのこと。ゲームでのマリの活躍もぜひ見てみたいね。

業務用 スーパーリアル麻雀PⅥ

●メーカー名：セタ　●稼働中
●ジャンル：麻雀

リアル麻雀シリーズ第6弾

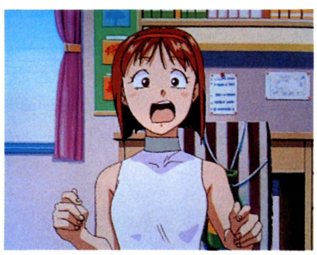
お待ちかねのリアル麻雀シリーズの最新作。今回の相手キャラは4人で、年齢、個性ともにバリエーションが増えた。システムは、相手に規定の回数勝つと脱衣シーンが見ることができ、難易度は登場順に高くなるというもの。キャラクタの打ちスジは、前作より明確なものとなっており、対戦の楽しみが増した。また相手の表情が画面上に表示されるのもグッド。



⬆キャラクタの表情がウインドウ上に表示されることによって、更に対戦気分がもりあがること確実

アニメーションがパワーアップ

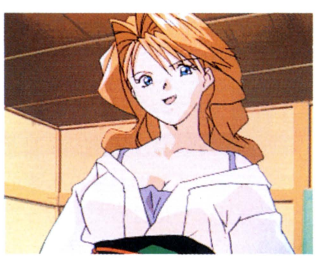
強化されたのはシステだけではない。ゲーム最大のウリである、脱衣アニメを大幅にグレードアップ。キャラクタデザイン及び作画監督に人気アニメーターの田中良氏を迎え、総カット数が130カットとはかなり期待できる。



⬆相手にアガられて驚くタマミ。スムーズなアニメーションだ



⬆笑顔でお出迎えの真理ことマリリン



⬆着物で登場のクリス。着崩れているのでさっさと脱がせましょう





⬆現役女子大生、来宮ゆかりさんとの対決。彼女のチャームポイントはめがねと三つ編みだ
⬆勝利すると、彼女の手がネクタイに、そしてブラウスへと伸びる。負けたヤツはハダカなるんだ

香山タマミ



本ゲームの最初の相手が彼女。ロリータ系キャラだが設定上は高校1年生。祖父に麻雀を仕込んでもらったが、ヤル気がないため4人の中で一番ヨワイ。

来宮ゆかり

ファンの要望が強く実現されたメガネっ子。北海道生まれで大学へ進学のために上京した。腕は家族麻雀で覚えたためか、楽しければイイというタイプ。

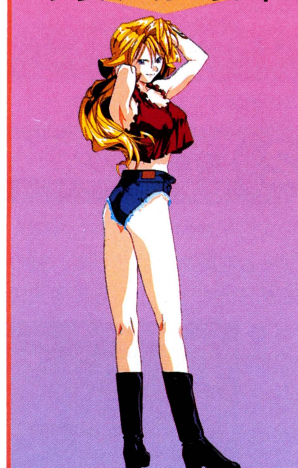


栗原真理

短大進学とともに福島から上京し、現在就職して保田さんになる。たいくつを紛らすため、ファミコンで麻雀を覚えた。腕もそこそこに上達している。



クリス・ガーランド



アメリカ西海岸からきた留学生。文化交流ということで麻雀を教えてもらい、もともと頭がよかったためか、腕は4人の中で最強。史跡巡りが趣味。

今後の展開に注目

現在PⅤがFX版で好評発売中のスーパーリアル麻雀シリーズ。発売元のセタさんに今後の展開について聞いてみた。「スーパーリアル麻雀シリーズを応援して頂いてありがとうございます。現在PⅥは業務用が稼働中、併せてサターン版を発売。そして新しい展開を行っており、今後もファンのみなさまを飽きさせないようにより一層努力してまいります」とのこと。サターン版も好調発売中なので、次はFXへの移植を期待していきたいね。

移植の可能性 30%



隠しオプションなど、役立つウルテク満載

UL-TECH Wonder-Land

技のランク このコーナーでは技に１～５までのランクをつけ、１点につき2000円の賞金を進呈しています。表記は、PC-FXがFX用ソフト、PC-EがPCエンジン用のソフトを表します。

PC-FX 銀河お嬢様伝説ユナFX

3 神経衰弱 ラクラクパターン
北海道 へろへろ

まず、CHARACTER神経衰弱ができるところまでゲームを進める。そして先攻・後攻を決める画面で、左、セレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅴを同時に押し続ける。すると、一番左上のテレビ電話から横１列に、正解のペアが順番に並んだ状態になる。



この画面でコマンドを入力



ホイ、このとおり。楽勝、楽勝

2 ブロマイドパズル 簡単クリア
静岡県 ユナのファンネル2号

EASYかNORMALを選んでゲームを始める。そして、残り時間が３分以上で、さらに中央の下絵の部分にピースを１枚も置いていない状態のとき、上、セレクト、Ⅳを同時に押す。すると、ピースが勝手に動いて、残り１ピースの状態になるぞ。



面倒なブロマイドパズルも、このコマンドを入力すると…



あっ…、という間に完成する。簡単にクリアできてしまう

PC-FX アニメフリークFX Vol.3

1 ロルフィースタンプ
静岡県 大場詠司

メインメニューでフリークスニュースのUser's Voiceを選ぶ。ここでⅣを押し続けると、ロルフィーのスタンプ風のマークが見られる。このマークは、ページが切り換わるたびにデザインが変わり、全部で４種類ある。



かわいいロルフィーのスタンプマーク。全部で４種類あるよ

PC-FX デア ラングリッサーFX

4 隠しオプション
新潟県 ウォンチュッ

面データのセーブデータにカーソルを合わせる。そこで、上、下、上、下、左、右、セレクト、Ⅰの順に押すと、隠しオプションが出現する。ここでは上下で項目を選び、Ⅰで決定。左右でページの切り換え、Ⅱでキャンセルができる。



タイトル画面でロードを選ぶ。ゲーム中のロードはダメ



セーブデータにカーソルを合わせ、コマンド入力



BGM、効果音、ムービーの３項目をテストできる



すでに見たムービーしか見ることができないぞ

PC-FX ミラークルム

1 空を歩ける!?
香川県 石原好貴

パシフィール神殿から右へ進んで、行き止まりになったところで下へ進んでいくと、パシフィール神殿のマップの端に着く。ここから神殿の外へ出ようとすると、なぜかフィールドマップには戻らず、マップの外にある空のようなところを歩けるようになってしまう。しばらく歩き続けると、画面が黒くなり、それ以上進めなくなる。



パシフィール神殿を進んでいくと…

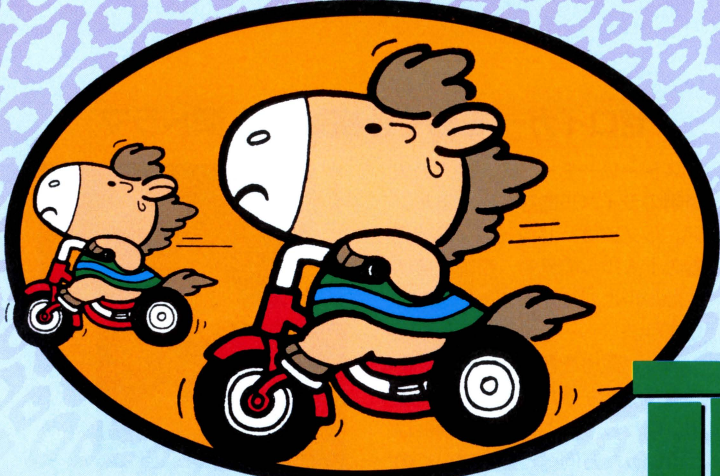


あらら、こんな場所に出てしまったよ

ウルテクはハガキかFAXで送ってください。

あて先▶〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部 ウルテク係
FAX▶022（213）7535

 イラスト／たちばな真未



FX期待のソフトを5本紹介！

新着特報直送便

画面初公開　コミカルアクション

チップちゃんキィーーック！

FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：8月3日
●媒体：CD-ROM　●予定価格：7800円(税別)
●ジャンル：アクション　●開発状況：70%(5月15日現在)

固定画面の2人同時プレイ可能アクションゲーム『チップちゃんキィーック！』。

今回初めて、アクションシーンのゲーム画面を入手した。ビジュアルシーンと出演される声優さんの顔写真といっしょに紹介しちゃうぞ。

チップちゃんとチャップちゃんがキィーック！

ステージ1は、都内を1周する。背景には、何だか見たことのある建物が並んでいるぞ。

ゲームのルールは、チップ（2Pキャラはチャップ）ちゃんの後ろについてる「もーさぼー」を敵にぶつけてキックする。敵を全滅させれば次のラウンドに進めるのだ。



↑チップちゃんが敵をキィーック！倒した敵は食べ物に。一度にたくさん敵を倒すと高得点



↑某有名スタジオ前でもキィーック！



↑ステージ―の敵は、ポストや電話ボックスだ

ビジュアルシーンもキィーック！

オープニングはアニメーションが展開。登場キャラクタが総登場するので、ここで予備知識をつけておけば、ゲームがいっそう楽しめるぞ。

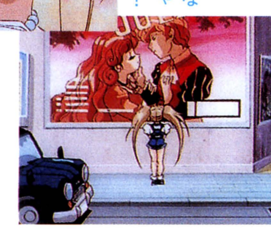


↑ん？　大人になったチャップちゃんのキスシーン？



↓あわわわ…。何かに追われて必死に逃げるチップちゃん

↑大変そうだが、実はこれは夢の中



↑本当は、街の看板を見て想像していただけ



↑ぼくらの女神、アリーナ様降臨



↑アリーナは女神でありながら、魔王のことが好きなのだ。必要以上に露出度の高い服を着用



↑魔王ワルビットと部下たち。チップとチャップ、2人でキィーックだ！

キャスト紹介



チップ：本多知恵子　チャップ：こおろぎさとみ　アリーナ：松井菜桜子　ワルビット：松本保典　マロン：水谷優子　ミリー：折笠愛　ムーナ：矢島晶子　メル：高橋美紀　モーリー：麻見順子

新着続報 怒濤のOVAシューティング

超神兵器ゼロイガー

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：96年夏
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：シューティング ●開発状況：70％（5月15日現在）

PC-FX初のシューティングゲームということでも注目の『超神兵器ゼロイガー』。キャラクタデザインにANO清水氏を起用し、ビジュアルシーンはアニメファンも納得のできばえだ。

状況により特殊兵器を使い分けろ！

ゲーム中にポーズをかけると、自機ゼロイガーのステータスが表示される。また、そのときに特殊兵器の選択をすることができる。自機のレベルが上がると、強力な攻撃も可能になる。



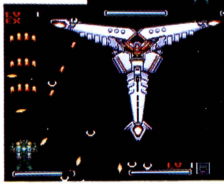
ルノアと戦うゼロイガー。1対1のタイマン勝負だ



再びルノア登場。兄に呼びかけるルル



特殊武器選択画面。特殊武器を使うにはエネルギーが必要になる



ルノアと3度目の戦い。全力で戦え、ゼロイガー！

ゼロイガーをめぐる複雑な人間ドラマ

ストーリーモードで、主人公火鷹剛のライバル的存在となるルノア。ルノアは、ゼロイガーの開発者の1人ルルの兄で、帝国を裏切ったルルと対立することになってしまう。

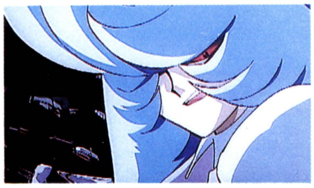
悲しい運命を背負った兄妹、それを知りながらルノアと対決する剛。はたして、この3人の運命は、どういった方向へと進んでいくのだろうか…。



剛の無事を祈り、水をかぶる桜



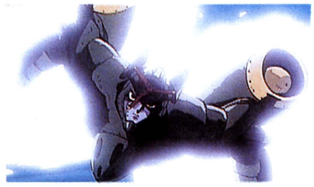
たびかさなる失敗に怒る皇帝ゼム



シャウは皇帝の怒りを受け、腹いせにルノアに怒りをぶつける



妹が帝国を裏切ったため、立場が弱いルノア



そのころゼロイガーは、大気圏をぬけて宇宙へと飛び立つ



「ルルとはもう、兄でも妹でもありません！」

新着続報 取り込み前セル入手

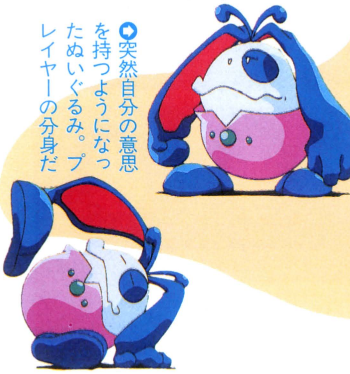
みにまむなのにっく

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：RPG ●開発状況：40％（5月15日現在）

『みにまむなのにっく』は、ある日突然小さくなっちゃた3姉妹と、主人公のマイケルが、その原因を突き止めるのが目的のアドベンチャー。お約束シーンもいっぱいあってウハウハなのだ。





突然自分の意思を持つようになったぬいぐるみ。プレイヤーの分身だ

オープニングはアニメーションで展開

ここで紹介しているセル画は、オープニングビジュアルで使用される予定のもの。いかにもあやしげな謎の人物も登場するが、今のところこいつは誰なのかは不明。しかし、ストーリーに大きく関わってくることは、まちがいないようだ。

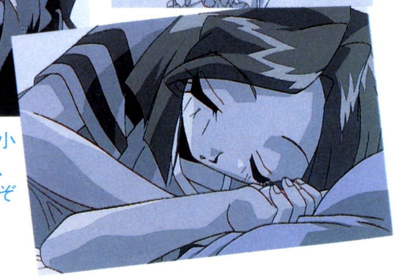


不安げな表情で見上げる3人



小さくなって目覚めた三女のつばさ





高らかに笑う謎の男。小さくなったことを知らずに、すぴょすぴょ眠る次女、のぞみ

画面初公開 下から読んだらラルラリルル

ルルリ・ラ・ルラ

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：8月3日
●媒体：CD-ROM ●予定価格：7800円(税別)
●ジャンル：アクション ●開発状況：60%(5月15日現在)

ＦＸオリジナルの横スクロールアクションゲーム『ルルリ・ラ・ルラ』。今回、待望の画面写真をついに入手。最近のゲームではあたりまえとなってきた、ビジュアルシーンもあるので安心してくれ。

キャラチェンジが重要な横スクアクション

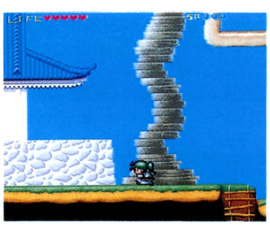
主人公は剣士アクシード。仲間を増やしながら、「ある物」を目指すのだ。場所によってはキャラチェンジをしないと進めないところもあり、パズル的な考えも要求されるゲームなのだ。



⬆現在操作しているのは、主人公のアクシード



⬆洞窟ステージ。危険なワナが、いっぱい仕掛けられてる



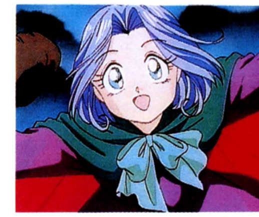
⬆アクシードの使う武器は、もちろん日本刀だ



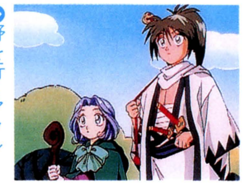
⬆刀をふるアクシード。宝箱もあるぞ

ほのぼのした雰囲気のビジュアルシーン

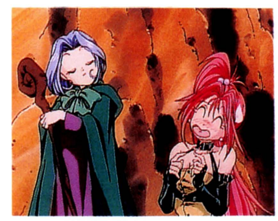
キャラクタデザインは、まんが家の沙夢猫先生。ほのぼのした雰囲気が、そのままビジュアルシーンでも表現されている。



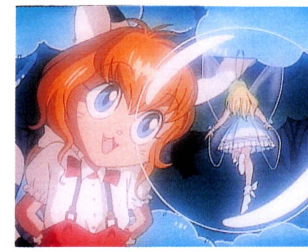
⬆レイナスは、普段はおとなしい女の子



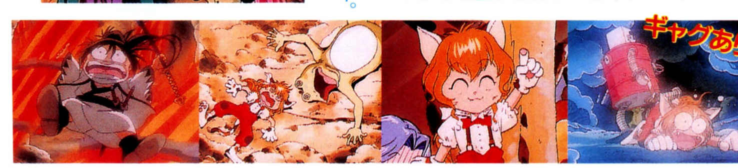
⬆野を行くアクシードと魔法使いのレイナス



⬆右がくのいちのフォー。タハハ…、な感じです



⬆ネコのジュニャと妖精のチルチル。つぶらな瞳がかわいいニャン





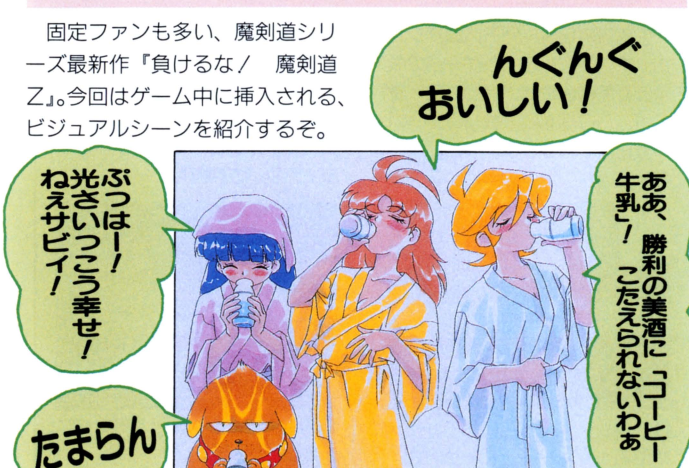
新着続報 ビジュアルシーン原画公開

負けるな！ 魔剣道Z

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：RPG ●開発状況：40%(5月15日現在)

固定ファンも多い、魔剣道シリーズ最新作『負けるな！ 魔剣道Z』。今回はゲーム中に挿入される、ビジュアルシーンを紹介するぞ。

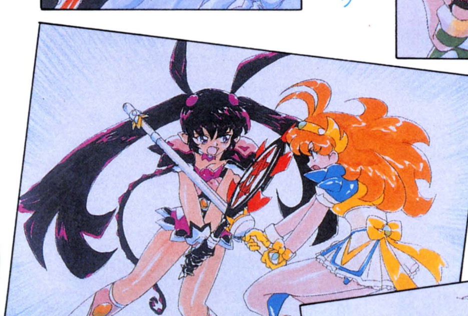




⬆マケンカーとブラックマケンカー



⬆お互いの胸を比べる沙夜と舞。結果はゲームをやってのお楽しみ





⬆舞とマケンローの一本勝負。負けるな！ マケンロー
⬆サービスカット。マサカニーに服を切られる舞ちゃんの図。お約束をわきまえた、立派なカニさんである

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
5月31日	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	8800円
6月28日	GO／GO／　バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
6月29日	PC Engine FAN 8月号発売／			
6月予定	DE・JA	SCD	NECインターチャネル	7800円
7月5日	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
8月9日	Dead of the Brain 1.2	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	同級生2	NECアベニュー	8800円
	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	卒業R	NECインターチャネル	未定
	アンジェリークSpecial2(仮称)	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定
	こみっく　ろーど	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語　修学旅行	徳間書店インターメディア／NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店・NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルーブレイカー	ヒューネックス／NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな／　魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)	日本アプリーケション／NECホームエレクトニクス	未定
	リトルキャッツ(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	カクテルソフト	未定
	天外魔境ⅢNAMIDA	ハドソン	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
5月31日	お嬢様捜査網	ヘッドルーム／NECホームエレクトロニクス	7800円
6月21日	バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ／NECホームエレクトロニクス	7800円
6月28日	虚空漂流ニルゲンツ	マイクロキャビン／NECホームエレクトロニクス	7800円
7月26日	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	7800円
7月26日	女神天国Ⅱ	NECホームエレクトロニクス	7800円
7月予定	天地無用／　魎皇鬼FX	NECインターチャネル	8800円
8月3日	チップちゃんキィーック／	カスタム／NECホームエレクトロニクス	7800円
8月3日	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	7800円

PC-FXGA

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	んーにゅー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	GMAKER　スタータキットプラス	NECホームエレクトロニクス	未定

LD-ROM²

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

最新はみ出し情報

●NECホームエレクトロニクスより発売予定、のPCエンジン用ソフト3タイトルの発売日が決定した。『GO／GO／バーディチャンス』は6月28日、『バザールでござーるのゲームでござーる』は7月5日、『Dead of the Brain 1・2』は8月9日に、それぞれ発売日が決定した。

●NECインターチャネルより5月発売予定のPCエンジン用ソフト『DE・JA』が、諸般の事情により6月発売となった。

●NECホームエレクトロニクスより発売予定の、FX用ソフト5タイトルの発売日が決定した。『バウンダリー・ゲート』が6月21日、『ファーランドストーリーFX』と『女神天国II』が7月26日、『チップちゃんキィーック／』と『ルルリ・ラ・ルラ』が8月3日に、それぞれ決定した。

●NECアベニューより6月に発売予定の『同級生2』が、諸般の事情により発売日が未定となった。

●NECインターチャネルより発売予定の『天地無用／　魎皇鬼FX』の発売日が7月発売となり、予定価格が8800円に変更された。

●PC-FXで発売の『きゃんきゃんバニーエクストラDX』の発売元が、NECホームエレクトロニクスから、カクテルソフトに変更となった。



『天地無用／　魎皇鬼FX』。予定価格がお安くなったぞ



『きゃんきゃんバニーエクストラDX』は、18禁で発売される

PC-FXのパッケージがコンパクトに！

ユーザーの方ならご存じかと思うが、PC-FX用ソフトのパッケージは、かなり大きなものだった。それについてユーザーの要望が多く、このたびパッケージが音楽用CDサイズの、標準的な大きさになることが決定した。

サイズは基本的にシングル（標準タイプ）、ワイド（シングルより幅が厚いタイプ）、マルチ（2枚組用タイプ）の3種類。

新しいタイプのパッケージで最初に発売されるソフトは、NECホームエレクトロニクスの『バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム』になる予定。

「E3ロサンゼルス」速報

去る5月16日〜18日、ロサンゼルスで、「E3」というゲームの展示会が開催された。今回も任天堂、セガ、SCEなど、数々のメーカーが出展。3社が参加したパネルディスカッションの中で、SCEがハードの価格を199ドルに値下げすると発表したが、次の日にはセガもハードの価格を199ドルまで下げると発表。ニンテンドウ64という怪物が発売される前に、熾烈なシェア争いが展開していた。



「E3」が開催された、ロサンゼルス・ゴンベンションセンター



人気のセガブース。どのブースも大盛況だった

次号予告
6月29日発売の8月号では、付録にスーパーCD-ROM²を付ける予定。発売延期で揺れる「同級生2」の攻略大特集もお楽しみに。

T1013655070723

PC Engine FAN
1996年 JULY 7月号
第3種郵便物認可　平成8年7月1日発行第9巻第7号（通巻92号）
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア(株)　〒105 東京都港区東新橋1-1-16　編集／03(3573)8606　広告／03(3573)8612
発売(株) 徳 間 書 店　〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111(代)
特別定価720円（本体699円）

印刷・大日本印刷株式会社　Printed in Japan